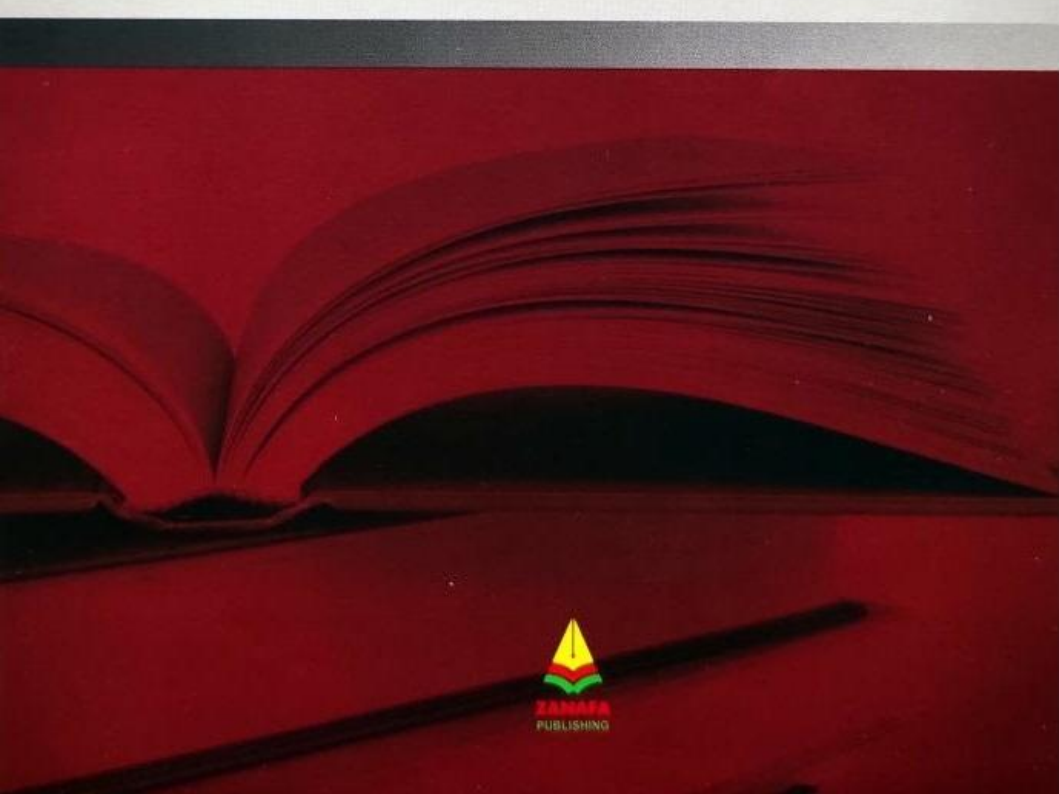
Hartono, dkk

PAIKEM

Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan

PAIKEM

PEMBELAJARAN AKTIF INOVATIF KREATIF EFEKTIF DAN MENYENANGKAN

PAIKEM

PEMBELAJARAN AKTIF INOVATIF KREATIF EFEKTIF DAN MENYENANGKAN

OLEH:
Hartono, Sri Murhayati,
Helmiati, Promadi, Zulhidah, Akbarizan

P A I K E M

Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif
dan Menyenangkan

Oleh: Hartono, dkk

ISBN - 10: 979-3494-35-2
ISBN - 13: 978-979-3494-35-7

Cetakan ke-3 Desember 2010

Desain Isi: Cupid
Desain Cover: Muhammad Su'ud

PENERBIT
ZANAFA PUBLISHING
Komplek Metropolitan City Blok A No. 39-40
Jl. HR. Subrantas Tampan Pekanbaru Riau
Telp. 0761-589935 Fax. 0761-589936
Bekerja sama dengan Penerbit Belukar Jogjakarta

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah buku daras PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Menyenangkan) ini akhirnya dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang direncanakan. Buku ini disusun dengan maksud guna memenuhi kebutuhan buku pembelajaran di lingkungan fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.

Buku ini disusun oleh beberapa Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau yang biasa memberikan materi PAIKEM dalam pelatihan-pelatihan pembelajaran. Buku ini semula adalah kumpulan makalah-makalah para penulis dalam memberikan pelatihan pembelajaran. Mengingat materi buku ini juga diperlukan dalam perkuliahan akhirnya tulisan-tulisan tersebut dikembangkan dan disempurnakan untuk diterbitkan menjadi buku daras fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang konstruktif sangat diharapkan untuk perbaikan makalah ini pada terbitan selanjutnya. Mudah-mudahan tulisan ini bermanfaat bagi pembaca.

Pekanbaru, Nopember 2008

Wassalam

Hartono, dkk.

DAFTAR ISI

BAB 1
P A I K E M

PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUP PAIKEM

PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif dari siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Kreatif juga dimaksud-

kan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya ("*time on task*") tinggi. Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa.

Secara garis besar, PAIKEM dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
2. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.

3. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan 'pojok baca'
4. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
5. Guru mendorong siswa untuk menemukan cara-nya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibat-kan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Apa itu PAIKEM?

PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.[1] Dikatakan demikian karena pembelajaran yang dirancang hendaknya dapat mengaktifkan peserta didik, mengembangkan kreativitas yang pada akhirnya efektif, akan tetapi tetap menyenangkan bagi para peserta didik.

Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari peserta didik dalam membangun pengetahuan, bukan proses pasif yang hanya

[1] Depdiknas, *Konsep PAIKEM*, 2007 retrieved from www.pendidikan.net/banner.php

menerima penjelasan guru tentang pengetahuan. Apabila pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif peserta didik sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Inovatif dimaksudkan bahwa guru hendaknya menciptakan kegiatan-kegiatan atau program pembelajaran yang sifatnya baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan. Hal ini adalah sebagai upaya mencari suatu pemecahan masalah. Itu disebabkan, karena program tersebut belum pernah dilakukan, atau program pembelajaran sejenis sedang dijalankan akan tetapi masih perlu perbaikan-perbaikan. Dalam hal ini guru dituntut untuk memfasilitasi atau menjembatani siswa agar mampu melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang belum pernah mereka alami sebelumnya. Dalam hal ini guru hendaknya melibatkan organisasi profesi guru seperti MGMP dan institusi kependidikan seperti LPTK agar hasilnya sesuai dengan misi pendidikan.

Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik. Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang kondusif yang mampu menyenangkan peserta didik sehingga mereka memusat-

kan perhatian secara penuh pada belajar dengan waktu curah perhatian yang tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar.

Gibbs (1972) dalam Mulyasa menyimpulkan bahwa kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat. Hasil penelitian tersebut dapat diterapkan atau ditransfer dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik akan lebih kreatif jika:

1. dikembangkannya rasa percaya diri pada peserta didik, dan mengurangi rasa takut;
2. memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas dan terarah;
3. melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan belajar dan evaluasinya;
4. memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter; dan
5. melibatkan mereka secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.[2]

Berikut adalah saran untuk mengembangkan kreatifi-

---

[2] E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), hal 106.

tas sebagaimana diringkaskan oleh Taylor (1964: 92-93) sebagai berikut:

1. menilai, menghargai berpikir kreatif;
2. membantu anak menjadi lebih peka terhadap rangsangan dari lingkungan;
3. memberanikan anak untuk memanipulasi benda-benda(obyek) dan ide-ide;
4. mengajar bagaimana menguji setiap gagasan secara sistematis;
5. mengembangkan rasa toleransi terhadap gagasan baru;
6. berhati-hati dalam "memaksakan" suatu pola atau contoh tertentu;
7. mengembangkan suatu iklim kelas yang kreatif;
8. mengajar anak untuk menilai berfikir kreatifnya;
9. mengajar keterampilan anak untuk menghindari atau menguasai sanksi-sanksi teman sebaya tanpa mengorbankan kreativitas mereka;
10. memberikan informasi tentang proses kreativitas
11. menghalau perasaan kagum terhadap karya-karya besar;
12. memberanikan dan menilai kegaiatan belajar berdasarkan inisiatif sendiri;
13. menciptakan "duri dalam daging"(*thorns in the flesh),* membuat anak-anak menyadari adanya

masalah dan kekurangan;

14. menciptakan kondisi yang diperlukan untuk berfikir kreatif;
15. menyediakan waktu untuk suatu keaktivan dan ketenangan;
16. menyediakan sumber untuk menyusun gagasan-gagasan;
17. mendorong kebiasaan untuk menyusun implikasi ide-ide;
18. mengembangkan keterampilan untuk memberikan kritik membangun;
19. mendorong kemahiran pengetahuan berbagai lapangan;
20. menjadi guru yang hangat, bersemangat.[3]

Di samping itu, kondisi aktif dan menyenangkan belumlah cukup apabila proses pembelajaran tidak efektif. Proses pembelajaran hendaknya menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran memiliki sejumlah tujuan yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut adalah sama persis dengan bermain secara umum.

Adapun syarat kelas yang efektif adalah adanya keterlibatan, tanggungjawab, dan umpan balik dari peserta

[3] E. Mulyasa, *Ibid. hal, 127-128.*

didik.[4] Keterlibatan peserta didik merupakan syarat pertama dan utama dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik perlu menyadari tentang tanggungjawab mereka dalam proses pembelajaran, karena merekalah yang melakukan aktivitas-aktivitas pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Lebih lanjut umpan balik dari peserta didik akan berguna bagi pendidik untuk mengetahui tingkat perubahan yang dialami peserta didik.

Secara garis besar, gambaran PAIKEM adalah sebagai berikut:

1. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat (*learning by doing*).
2. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan cara membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
3. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan 'pojok baca'
4. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar

[4] Djudju Sudjana S., *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Falah Production, 2000), hal. 40.

kelompok.

5. Guru mendorong siswa untuk menemukan cara-nya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibat-kan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.[5]

Alasan Pengembangan PAIKEM

1. Asumsi Dasar Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan[6] dan belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.[7] Kedua pandangan ini menyiratkan bahwa belajar merupakan proses mental yang bersifat individual dan sosial yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang diciptakan oleh pendidik dengan pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar.

Selain itu, terdapat kecendrungan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik apabila lingkungan diciptakan secara alamiah. Belajar

---

[5] Depdiknas

[6] Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching* (Jakarta: Quantum Teaching, 2007), hal. 19.

[7] Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), hal. 89.

akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya.[8] Kondisi demikian hanya dapat dibangun melalui penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kegiatan belajar bersifat sepanjang hayat atau tidak pernah berhenti.

2. Perubahan Paradigma

Pembelajaran adalah salah satu komponen penentu bagi bermutu tidaknya lulusan yang dihasilkan oleh suatu sistem pendidikan. Pembelajaran yang baik cenderung menghasilkan lulusan yang dengan hasil belajar yang baik pula, begitu juga sebaliknya. Setakat ini, hasil belajar pendidikan di Indonesia masih dipandang kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari fenomena yang terjadi pada peserta didik, dimana sebahagian besar mereka belum mampu mencapai potensi yang optimal.

Untuk itu, perlu dilakukan perubahan pada proses pembelajaran dari kebiasaan yang sudah berlangsung selama ini. Semenjak diberlakukannya kurikulum 2004 dan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), PAIKEM merupakan pembelajaran yang dikembangkan dan banyak disosialisakan ke seluruh pelosok tanah air dan dipandang tepat untuk untuk merealisasikan

[8] Nurhadi, "Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching & Learning)": Makalah disajikan pada 14 Agustus 2007 dalam Training Upgrading Dosen Civic Education bagi Dosen PTAI se- Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan NTB di Bogor.

pembelajaran yang berbasis kompetensi. Dengan kata lain perlu adanya perubahan paradigma mengenai mengajar dengan alasan sebagai berikut:

Pertama, siswa bukan orang dewasa dalam bentuk mini, tetapi mereka adalah organisme yang sedang berkembang. Untuk dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya, siswa membutuhkan orang dewasa yang dapat mengarahkan dan membimbing mereka agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

Kedua, ledakan pengetahuan mengakibatkan kecenderungan setiap orang tidak mungkin dapat menguasai setiap cabang keilmuan. Hal ini juga dipicu oleh semakin melejitnya perkembangan ilmu pengetahuan, politik dan sosial budaya yang secara otomatis menyediakan sumber belajar yang sangat beragam. Melalui PAIKEM peserta didik akan lebih dibekali dalam memenuhi kebutuhan manusia modern, mandiri, bekerja sama, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan persaingan internasional atau globalisasi.

Ketiga, penemuan-penemuan baru khususnya dalam bidang Psikologi, mengakibatkan pemahaman baru terhadap konsep perubahan tingkah laku manusia. Katiga alasan tersebut, menuntut perubahan makna dalam mengajar. Mengajar harus dipandang lebih sebagai proses mengatur lingkungan agar siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimilikinya. Pengaturan

lingkungan adalah proses penciptaan iklim yang baik seperti penataan lingkungan, penyediaan alat dan sumber pembelajaran, dan hal-hal lain yang memungkinkan siswa betah dan merasa senang belajar sehingga mereka dapat berkembang secara optimal sesuai dengan bakat, minat, dan potensi yang dimilikinya.[9]

Adapun tujuan pelaksanaan PAIKEM di sekolah-sekolah adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang diberikan kepada siswa melalui peningkatan praktik pembelajaran.

3. Landasan Pemikiran

a. Empat Pilar Pendidikan

Empat pilar pendidikan adalah sebagai landasan PAIKEM adalah *learning to do, learning to know, learning to be, and learning to live together,* yang dicanangkan oleh UNESCO. Dalam proses pembelajaran, para orang dewasa tidak seharusnya memposisikan peserta didik sebagai pendengar ceramah guru laksana botol kosong yang diisi dengan ilmu pengetahuan. Peserta didik harus diberdayakan agar mau dan mampu berbuat untuk memperkaya pengalaman belajarnya *(learning to do)* dengan meningkatkan interaksi dengan lingkungannya baik

[9] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hal. 98-100.

lingkungan fisik, sosial, maupun budaya, sehingga mampu membangun pemahaman dan pengetahuannya terhadap dunia di sekitarnya *(learning to know)*. Diharapkan hasil interaksi dengan lingkungannya itu dapat membangun pengetahuan dan kepercayaan dirinya *(learning to be)*. Kesempatan berinteraksi dengan berbagai individu atau kelompok yang bervariasi *(learning to live together)* akan membentuk kepribadiannya untuk memahami kemajemukan dan melahirkan sikap-sikap positif dan toleran terhadap keanekaragaman dan perbedaan hidup.

b. Pandangan Konstruktivisme

Pandangan konstruktivisme sebagai filosofi pendidikan mutakhir menganggap semua peserta didik mulai dari usia taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi memiliki gagasan/pengetahuan tentang lingkungan dan peristiwa/gejala lingkungan di sekitarnya, meskipun gagasan/pengetahuan ini sering kali naif dan miskonsepsi. Mereka senantiasa mempertahankan gagasan/pengetahuan naif ini secara kokoh. Ini dipertahankan karena gagasan/pengetahuan ini terkait dengan gagasan/pengetahuan awal lainnya yang sudah dibangun dalam wujud "schemata" (struktur kognitif).

Para ahli pendidikan berpendapat bahwa inti kegiatan pendidikan adalah memulai pelajaran dari *"apa yang diketahui peserta didik"*. Guru/dosen tidak dapat

mengindoktrinasi gagasan ilmiah supaya peserta didik mau mengganti dan memodifikasi gagasannya yang non-ilmiah menjadi gagasan/pengetahuan ilmiah. Dengan demikian, arsitek pengubah gagasan peserta didik adalah peserta didik sendiri dan guru/dosen hanya berperan sebagai *"fasilitator* dan *penyedia kondisi"* supaya proses belajar bisa berlangsung. Beberapa bentuk kondisi belajar yang sesuai dengan filosofi *konstruktivisme* antara lain: diskusi yang menyediakan kesempatan agar semua peserta didik mau mengungkapkan gagasan, pengujian dan hasil penelitian sederhana, demonstrasi dan peragaan prosedur ilmiah, dan kegiatan praktis lain yang memberi peluang peserta didik untuk mempertajam gagasannya.

c. *Democratic Teaching*

Bangsa Indonesia yang tengah melakukan reformasi menuju kehidupan demokratis pada penghujung abad ke-20, harus berpikir bahwa semua institusi harus dapat mendukung untuk mewujudkan kehidupan yang demokratis di dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, lembaga pemerintah, maupun non-pemerintah. Ada adagium yang menyatakan bahwa *"demokrasi dalam suatu negara akan tumbuh subur apabila dijaga oleh warga negara yang memiliki kehidupan demokratis"*. Oleh karena itu, sekolah sebagai sebuah institusi penting, perlu menciptakan kehidupan yang demokratis.

Democratic Teaching adalah suatu bentuk upaya menjadikan sekolah sebagai pusat kehidupan demokrasi melalui proses pembelajaran yang demokratis. Secara singkat *democratic teaching* adalah proses pembelajaran yang dilandasi oleh nilai-nilai demokrasi, yaitu penghargaan terhadap kemampuan, menjunjung keadilan, menerapkan persamaan kesempatan, dan memperhatikan keragaman peserta didik. Dalam prakteknya, para pendidik hendaknya memposisikan peserta didik sebagai insan yang harus dihargai kemampuannya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan potensinya. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran perlu adanya suasana yang terbuka, akrab, dan saling menghargai. Sebaliknya perlu menghindari suasana belajar yang kaku, penuh dengan ketegangan, dan sarat dengan perintah dan instruksi yang membuat peserta didik menjadi pasif, tidak bergairah, cepat bosan dan mengalami kelelahan.

4. Prinsip Dasar PAIKEM

a. Prinsip Belajar Siswa Aktif

PAIKEM menganut prinsip belajar siswa aktif. Aktivitas siswa hampir di seluruh proses pembelajaran. Dalam standar proses pendidikan, pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa. Artinya, sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran ditekankan atau berorientasi pada

aktivitas siswa. Ada beberapa asumsi perlunya pembeIajaran berorientasi pada aktivitas siswa.

Pertama, asumsi filosofis tentang pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar mengembangkan manusia menuju kedewasaan, baik kedewasaan intelektual, sosial, maupun kedewasaan moral. Oleh karena itu, proses pendidikan bukan hanya mengembangkan intelektual saja, tetapi mencakup seluruh potensi yang dimiliki anak didik. Dengan demikian, hakikat pendidikan pada dasarnya adalah: (a) interaksi manusia; (b) pembinaan dan pengembangan potensi manusia; (c) berlangsung sepanjang hayat; (d) kesesuaian dengan kemampuan dan tingkat perkembangan siswa; (e) keseimbangan antara kebebasan subjek didik dan kewibawaan guru; dan (f) peningkatan kualitas hidup.

Kedua, asumsi tentang siswa sebagai subjek *pendidikan,* yaitu (a) siswa bukanlah manusia dalam ukuran mini, akan tetapi manusia yang sedang dalam tahap perkembangan; (b) setiap manusia mempunyai kemampuan yang berbeda; (c) anak didik pada dasarnya adalah insan yang aktif, kreatif, dan dinamis dalam menghadapi lingkungannya; (d) anak didik memiliki motivasi untuk memenuhi kebutuhannya Asumsi tersebut menggambarkan bahwa anak didik bukanlah objek yang harus dijejali dengan informasi, tetapi mereka adalah subjek yang memiliki potensi dan proses pembelajaran seharusnya diarahkan

untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak didik itu.

Ketiga, asumsi tentang guru adalah: (a) guru bertanggung jawab atas tercapainya hasil belajar peserta didik; (b) guru memiliki kemampuan profesional dalam mengajar; (c) guru mempunyai kode etik keguruan; (d) guru memiliki peran sebagai sumber belajar, pemimpin (organisator) dalam belajar yang memungkinkan terciptanya kondisi yang baik bagi siswa dalam belajar.

Keempat, asumsi yang berkaitan dengan proses pengajaran adalah (a) bahwa proses pengajaran direncanakan dan dilaksanakan sebagai suatu sistem; (b) peristiwa belajar akan terjadi manakala anak didik berinteraksi dengan lingkungan yang diatur oleh guru; (c) proses pengajaran akan lebih aktif apabila menggunakan metode dan teknik yang tepat dan berdaya guna; (d) pengajaran memberi tekanan kepada proses dan produk secara seimbang; (e) inti proses pengajaran adalah adanya kegiatan belajar siswa secara optimal.[10]

b. Belajar Kooperatif

Belajar kooperatif menurut Johnson & Johnson adalah suatu penggunaan pembelajaran kelompok-kelompok kecil sehingga para siswa bekerja bersama-sama untuk

---

[10] Wina Sanjaya, *Loc. Cit.*, hal. 133-134

memaksimalisir belajar mereka[11] dan Jacob, Power, & Loh mengemukakan bahwa belajar kooperatif adalah prinsip dan teknik untuk membantu para siswa bekerja sama secara lebih efektif.[12]

Adapun belajar kooperatif terdiri atas lima unsur. Pertama, *positive interdependence*; para siswa merasa bahwa mereka saling membutuhkan satu sama lainnya dalam menyelasaikan tugas-tugas kelompok ("tenggelam atau berenang bersama-sama"), guru dapat membentuk *positive interdependence* dengan membangun tujuan bersama (belajar dan meyakinkan semua anggota kelompok yang lainnya belajar), penghargaan bersama (jika semua anggota kelompok mencapai kriteria di atas, maka masing-masing akan menerima nilai bonus), sumber-sumber yang dipakai bersama (satu tulisan untuk masing-masing kelompok atau masing-masing anggota menerima bagian dari informasi), dan peran-peran yang dibebankan (penyimpul, penganjur partisipasi, pencatat, pencatat waktu, dan sebagainya).

Kedua, *Face to face promotive interaction;* para siswa mempromosikan belajar masing-masing dengan mem-

---

[11] D. W. Johnson & R. T. Johnson, *Learning Together and Alone (5th ed.)* (Boston: Allyn & Bacon, 1999), p. 9.

[12] G. M. Jacob, M. A. Power, and W.I. Loh, *The Teacher's Sourcebook for Cooperative Learning: Practical Techniques, Basic Principles, and Frequently Ask Questions* (Thousand Oaks, Ca: Corwin Press, 2002), p. 1.

bantu, berbagi, dan menganjurkan usaha-usaha untuk belajar. Para siswa menjelaskan, berdiskusi, dan mengajarkan apa yang mereka ketahui kepada teman sekelas. Guru membentuk kelompok-kelompok sehingga para siswa duduk berhadapan dan mendiskusikan semua aspek tugas.

Ketiga, *individual accountability*; performansi masing-masing siswa dinilai dan hasilnya diberikan kepada kelompok dan individu. Guru dapat membentuk pertanggungjawaban individu dengan memberikan sebuah tes individual untuk setiap siswa atau secara acak memilih salah satu anggota kelompok untuk memberikan jawaban.

Keempat, *interpersonal and small group skills;* kelompok-kelompok tidak dapat berfungsi secara efektif apabila para siswa tidak memiliki dan menggunakan keterampilan-keterampilan sosial yang dibutuhkan. Guru mengajarkan keterampilan-keterampilan ini sebagai keterampilan akademik secara sengaja dan tepat. Keterampilan kolaboratif termasuk kepemimpinan, membuat keputusan, membangun kepercayaan, komunikasi, dan keterampilan mengelola konflik.

Kelima, *group processing;* kelompok-kelompok membutuhkan waktu yang khusus untuk mendiskusikan seberapa bagus mereka mencapai tujuan mereka dan memelihara hubungan-hubungan kerja yang efektif di kalangan anggota. Guru membentuk *group processing*

dengan pemberian tugas.[13]

c. Pembelajaran Partisipatorik

Melalui model ini siswa belajar sambil melakoni *(learning by doing)*. Salah satu bentuk pelakonan itu adalah siswa belajar hidup berdemokrasi. Mengapa terdapat pelakonan hidup berdemokrasi? Sebab dalam tiap langkah dalam model ini memiliki makna yang ada hubungannya dengan praktek hidup berdemokrasi.

Sebagai contoh pada saat memilih masalah untuk kajian kelas memiliki makna bahwa siswa dapat menghargai dan menerima pendapat yang didukung suara terbanyak. Pada saat berlangsungnya perdebatan, siswa belajar mengemukakan pendapat, mendengarkan pendapat orang lain, menyampaikan kritik dan sebaliknya belajar menerima kritik, dengan tetap berkepala dingin. Proses ini mendukung adagium yang menyatakan bahwa *"democracy is not in heredity but learning"* (demokrasi itu tidak diwariskan, tetapi dipelajari dan dialami). Sebab dalam kenyataannya tidak ada jaminan anak dari seorang ayah yang demokrat akan menjadi seorang demokrat pula. Yang mungkin terjadi adalah seorang ayah yang demokrat, mendidik dan membina anaknya tentang hidup berdemokrasi dalam suasana pergaulan yang demokratis,

[13] D. W. Johnson, R. T. Johnson, and K. a. Smith, *Active Learning: Cooperation in the College Classroom Interaction* (Edina MN: Book Co., 1991), pp, 1-33.

sehingga pada suatu ketika ia mejadi seorang demokrat pula. Dengan demikian, menjadikan seorang demokrat harus melalui proses pendidikan yang demokratis pula.

d. *Reactive Teaching*

Untuk menerapkan Model PAIKEM guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi yang seperti itu akan dapat tercipta kalau guru dapat meyakinkan siswa akan kegunaan materi pelajaran bagi kehidupan nyata. Demikian juga, guru harus dapat menciptakan situasi sehingga materi pelajaran selalu menarik, tidak membosankan. Guru harus punya sensitivitas yang tinggi untuk segera mengetahui apakah kegiatan pembelajaran sudah membosankan siswa. Jika hal ini terjadi, guru harus segera mencari cara untuk menanggulanginya.

Ciri guru reaktif itu di antaranya adalah sebagai berikut:

1) Menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar.
2) Pembelajaran dimulai dengan hal-hal yang sudah diketahui dan dipahami siswa.
3) Selalu berupaya membangkitkan motivasi belajar siswa dengan membuat materi pelajaran sebagai sesuatu hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan siswa.
4) Segera mengenali materi atau metode pembelajaran

yang membuat siswa bosan.[14]

e. *Joyfull Learning*

Salah satu teori belajar menegaskan bahwa sesulit apapun materi pelajaran apabila dipelajari dalam suasana yang menyenangkan pelajaran tersebut akan mudah dipahami. Sebaliknya walaupun materi pelajaran tidak terlampau sulit untuk dipelajari, namun apabila suasana belajar membosankan, tidak menarik, apalagi siswa belajar di bawah tekanan, maka pelajaran akan sulit dipahami. Atas dasar pemikiran tersebut, maka agar para siswa mudah memahami materi pelajaran, mereka harus belajar dalam suasana yang menyenangkan, penuh daya tarik, dan penuh motivasi. Menurut Peter Kline, "*Leaning is most effective when it's fun*" (Belajar sangat efektif apabila menyenangkan).

Proses pembeIajaran yang menyenangkan bisa dilakukan, *pertama,* dengan menata ruangan yang apik dan menarik, yaitu yang memenuhi unsur kesehatan, misalnya dengan pengaturan cahaya, ventilasi, dan sebagainya; serta memenuhi unsur keindahan, misalnya cat tembok yang segar dan bersih, bebas dari debu, lukisan dan karya-karya siswa yang tertata, pas bunga, dan lain sebagainya. *Kedua,* melalui pengelolaan pembelajaran

[14] Dasim Budimansyah, *Model Pembelajaran PAI Berbasis Portofolio* (Bandung: PT. Genesindo, 2003), hal. 18.

yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media, dan sumber belajar yang relevan serta gerakan-gerakan guru yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.[15]

Yang Perlu Diperhatikan dalam Melaksanakan PAIKEM

Adapun hal-hal perlu diperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran aktif, Inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan adalah sebagai berikut:

1. Memahami sifat yang dimiliki peserta didik
2. Mengenal perbedaan individual anak
   Sedikitnya terdapat lima perbedaan peserta didik yang perlu diperhatikan, yaitu tingkat kecerdasan, kreativitas, cacat fisik, kebutuhan, dan perkembangan kognitif.[16] Setiap siswa memiliki gaya yang berbeda dalam belajar. Perbedaan yang dimiliki siswa tersebut, Bobbi Deporter menamakannya sebagai unsur modalitas belajar. Menurutnya ada tiga tipe gaya belajar siswa, yaitu tipe visual, auditorial, dan kinestetik. *Tipe visual,* adalah gaya belajar dengan cara melihat, artinya siswa akan lebih cepat belajar dengan cara menggunakan indra penglihatannya. Tipe *Auditorial,* adalah tipe belajar

---

[15] Wina Sanjaya, *Op. Cit.,* hal.132.

[16] E. Mulyasa, *Loc. Cit.* hal, 120.

dengan cara menggunakan alat pen-dengarannya; sedangkan *tipe kinestetik,* adalah tipe belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh.[17]

3. Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar
4. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah. Proses pembelajaran adalah proses yang menan-tang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuh-kan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan mencoba-coba, berpikir secara intuitif atau bereksplorasi. Apa pun yang diberikan dan dilakukan guru harus dapat merangsang siswa untuk berpikir *(learning how to think*) dan melakukan *(learning how to do).* Apabila guru akan memberikan informasi, hendaknya tidak memberikan informasi yang sudah jadi yang siap "ditelan" siswa, akan tetapi informasi yang mampu membangkitkan siswa untuk mau "mengunyah-nya", untuk memikirkannya sebelum ia mengambil kesimpulan. Untuk itu, dalam hal-hal tertentu sebaiknya guru memberikan informasi yang

[17] Bobbi DePorter, Mark Reardon, & Sarah Singer-Nourie, *Quantum Teaching: Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas.* Ed. Terjemahan (Bandung: Kaifa, 2001), hal. 168.

"meragukan", kemudian karena keraguan itulah siswa terang-sang untuk membuktikannya.

5. Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik
6. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar
7. Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar.
8. Membedakan antara aktif fisik dan aktif mental.

   Dalam pandangan psikologi modern belajar bukan hanya sekadar menghafal sejumlah fakta atau informasi, akan tetapi peristiwa mental dan proses berpengalaman. Oleh karena itu, setiap peristiwa pembelajaran menuntut keterlibatan intelektual-emosional siswa melalui asimilasi dan akomodasi kognitif untuk mengembangkan pengetahuan, tindakan, serta pengalaman langsung dalam rangka membentuk keterampilan (motorik, kog-nitif, dan sosial), penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap (Raka Joni, 1980: 2).

Cara Melaksanakan PAIKEM

Gambaran PAIKEM diperlihatkan dengan berbagai kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran. Pada saat yang sama, gambaran tersebut menunjukkan kemampuan yang perlu dikuasai guru untuk menciptakan keadaan tersebut. Berikut adalah tabel beberapa contoh kegiatan pembelajaran dan kemampuan guru.

Kemampuan Guru	Pembelajaran
Guru menggunakan alat bantu dan sumber belajar yang beragam.	Sesuai mata pelajaran, guru menggunakan, misal: • Alat yang tersedia atau yang dibuat sendiri • Gambar • Studi kasus • Narasumber • Lingkungan
Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan.	Siswa: • Melakukan percobaan, pengamatan atau wawancara • Mengumpulkan data/jawaban dan mengolahnya sendiri • Menarik kesimpulan • Memecahkan masalah • Mencari rumus sendiri • Menulis laporan/hasil karya lain dengan kata-kata sendiri
Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasannya sendiri secara lisan atau tulisan.	Melalui: • Diskusi • Lebih banyak pertanyaan terbuka • Hasil karya yang merupakan pemikiran anak sendiri
Guru menyesuaikan bahan dan kegiatan belajar dengan kemampuan siswa.	• Siswa dikelompokkan sesuai dengan kemampuan (untuk kegiatan tertentu) • Bahan pelajaran disesuaikan dengan kelompok tersebut. • Tugas perbaikan atau pengayaan diberikan.

Guru mengaitkan PEMBELAJARAN dengan pengalaman siswa sehari-hari.	• Siswa menceritakan atau memanfaatkan pengalamannya sendiri. • Siswa menerapkan hal yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari.
Menilai PEMBELAJARAN dan kemampuan belajar siswa secara terus-menerus.	• Guru memantau kerja siswa. • Guru memberikan umpan balik [18]

[18] Depdiknas

BAB 2
ACTIVE LEARNING

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik. Kondisi riil anak seperti ini, selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Hal

ini terlihat dari perhatian sebagian guru/pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan atau kelompok anak, sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian. Gejala yang lain terlihat pada kenyataan banyaknya guru yang menggunakan metode pengajaran yang cenderung sama setiap kali pertemuan di kelas berlangsung.

Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti inilah yang pada umumnya terjadi pada pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran seperti ini adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Menyadari kenyataan seperti ini para ahli berupaya untuk mencari dan merumuskan strategi yang dapat merangkul semua perbedaan yang dimiliki oleh anak didik. Strategi pembelajaran yang ditawarkan adalah strategi belajar aktif (*active learning strategy*).

Strategi Pembelajaran Aktif (*Active Learning Strategy*)

1. Pengertian

Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa perhatian anak didik berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Penelitian Pollio (1984) menunjukkan bahwa siswa dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Sementara penelitian McKeachie (1986) menyebutkan bahwa dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan berkurang sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir.

Kondisi tersebut di atas merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan seringnya terjadi kegagalan dalam dunia pendidikan kita, terutama disebabkan anak didik di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibandingkan visual, sehingga apa yang dipelajari di kelas

tersebut cenderung untuk dilupakan. Sebagaimana yang diungkapkan Konfucius:

Apa yang saya **dengar,** saya lupa
Apa yang saya **lihat,** saya ingat
Apa yang saya **lakukan,** saya paham

Ketiga pernyataan ini menekankan pada pentingnya belajar aktif agar apa yang dipelajari di bangku sekolah tidak menjadi suatu hal yang sia-sia. Ungkapan di atas sekaligus menjawab permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, yaitu tidak tuntasnya penguasaan anak didik terhadap materi pembelajaran.

Mel Silberman (2001) memodifikasi dan memperluas pernyataan Confucius di atas menjadi apa yang disebutnya dengan belajar aktif (*active learning*), yaitu :

Apa yang saya **dengar**, saya lupa
Apa yang saya **dengar** dan **lihat**, saya ingat sedikit
Apa yang saya **dengar**, **lihat** dan **tanyakan** atau **diskusikan dengan beberapa teman lain**, saya mulai paham
Apa yang saya **dengar**, **lihat**, **diskusikan** dan **lakukan**, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan
Apa yang saya **ajarkan pada orang lain**, saya kuasai

Ada beberapa alasan yang dikemukakan mengenai penyebab mengapa kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu jawaban

yang menarik adalah karena adanya perbedaan antara kecepatan bicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru. Kebanyakan guru berbicara sekitar 100-200 kata per menit, sementara anak didik hanya mampu mendengarkan 50-100 kata per menitnya (setengah dari apa yang dikemukakan guru), karena siswa mendengarkan pembicaraan guru sambil berpikir. Kerja otak manusia tidak sama dengan tape recorder yang mampu merekam suara sebanyak apa yang diucapkan dengan waktu yang sama dengan waktu pengucapan. Otak manusia selalu mempertanyakan setiap informasi yang masuk ke dalamnya, dan otak juga memproses setiap informasi yang ia terima, sehingga perhatian tidak dapat tertuju pada stimulus secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan tidak semua yang dipelajari dapat diingat dengan baik.

Penambahan visual pada proses pembelajaran dapat menaikkan ingatan sampai 171% dari ingatan semula. Dengan penambahan visual di samping auditori dalam pembelajaran kesan yang masuk dalam diri anak didik semakin kuat sehingga dapat bertahan lebih lama dibandingkan dengan hanya menggunakan audio (pendengaran) saja. Hal ini disebabkan karena fungsi sensasi perhatian yang dimiliki siswa saling menguatkan, apa yang didengar dikuatkan oleh penglihatan (visual), dan apa yang dilihat dikuatkan oleh audio (pendengaran).

Dalam arti kata pada pembelajaran seperti ini sudah diikuti oleh reinforcement yang sangat membantu bagi pemahaman anak didik terhadap materi pembelajaran.

Penelitian mutakhir tentang otak menyebutkan bahwa belahan kanan korteks otak manusia bekerja 10.000 kali lebih cepat dari belahan kiri otak sadar. Pemakaian bahasa membuat orang berpikir dengan kecepatan kata. Otak limbik (bagian otak yang lebih dalam) bekerja 10.000 kali lebih cepat dari korteks otak kanan, serta mengatur dan mengarahkan seluruh proses otak kanan. Oleh karena itu sebagian proses mental jauh lebih cepat dibanding pengalaman atau pemikiran sadar seseorang (Win Wenger, 2003:12-13). Strategi pembelajaran konvensional pada umumnya lebih banyak menggunakan belahan otak kiri (otak sadar) saja, sementara belahan otak kanan kurang diperhatikan. Pada pembelajaran dengan *Active learning* (belajar aktif) pemberdayaan otak kiri dan kanan sangat dipentingkan.

Thorndike (Bimo Wagito, 1997) mengemukakan 3 hukum belajar, yaitu:

1. *law of readiness,* yaitu kesiapan seseorang untuk berbuat dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons.
2. *law of exercise,* yaitu dengan adanya ulangan-ulangan yang selalu dikerjakan maka hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lancar

3. *law of effect,* yaitu hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik jika dapat menimbulkan hal-hal yang menyenangkan, dan hal ini cenderung akan selalu diulang.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada anak didik, agar terjadinya respons yang positif pada diri anak didik. Kesediaan dan kesiapan mereka dalam mengikuti proses demi proses dalam pembelajaran akan mampu menimbulkan respons yang baik terhadap stimulus yang mereka terima dalam proses pembelajaran. Respons akan menjadi kuat jika stimulusnya juga kuat. Ulangan-ulangan terhadap stimulus dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons, sehingga respons yang ditimbulkan akan menjadi kuat. Hal ini akan memberi kesan yang kuat pula pada diri anak didik, sehingga mereka akan mampu mempertahankan respons tersebut dalam memory (ingatan) nya. Hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik kalau dapat menghasilkan hal-hal yang menyenangkan. Efek menyenangkan yang ditimbulkan stimulus akan mampu memberi kesan yang mendalam pada diri anak didik, sehingga mereka cenderung akan mengulang aktivitas tersebut. Akibat dari hal ini adalah anak didik mampu mempertahan stimulus dalam memory mereka dalam waktu yang lama (*longterm memory*), sehingga mereka mampu me*recall* apa yang

mereka peroleh dalam pembelajaran tanpa mengalami hambatan apapun.

Active learning (belajar aktif) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan memberikan strategi *active learning* (belajar aktif) pada anak didik dapat membantu ingatan (*memory*) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional.

Dalam metode *active learning* (belajar aktif) setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. (Mulyasa, 2004:241)

Dari uraian di atas dapat ditarik beberapa perbedaan antara pendekatan pembelajaran *Active learning* (belajar aktif) dan pendekatan pembelajaran konvensional, yaitu:

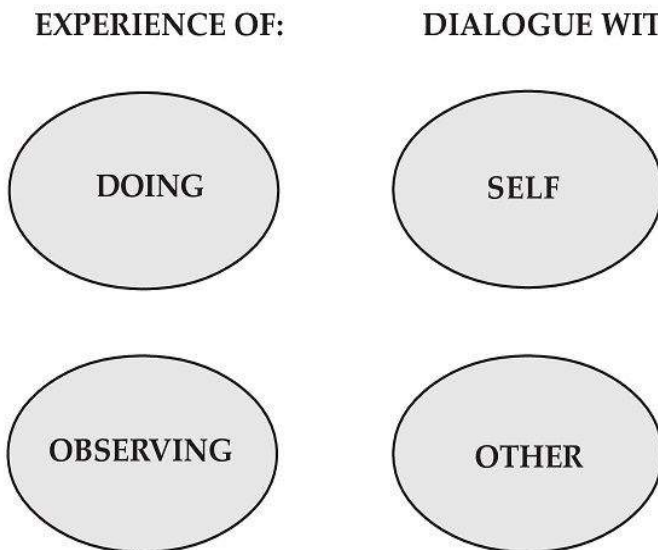
Pembelajaran konvensional	*Pembelajaran Active learning*
Berpusat pada guru	Berpusat pada anak didik
Penekanan pada menerima pengetahuan	Penekanan pada menemukan
Kurang menyenangkan	Sangat menyenangkan
Kurang memberdayakan semua indera danpotensi anak didik	Membemberdayakan semua indera dan potensi anak didik
Menggunakan metode yang monoton	Menggunakan banyak metode
Kurang banyak media yang digunakan	Menggunakan banyak media
Tidak perlu disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada	Disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada

Perbandingan di atas dapat dijadikan bahan pertimbangan dan alasan untuk menerapkan strategi pembelajaran *active learning* (belajar aktif) dalam pembelajaran di kelas.

Selain itu beberapa hasil penelitian yang ada menganjurkan agar anak didik tidak hanya sekedar mendengarkan saja di dalam kelas. Mereka perlu membaca, menulis, berdiskusi atau bersama-sama dengan anggota kelas yang lain dalam memecahkan masalah. Yang paling penting adalah bagaimana membuat anak didik menjadi aktif, sehingga mampu pula mengerjakan

tugas-tugas yang menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi, seperti menganalisis, membuat sintesis dan mengevaluasi. Dalam konteks ini, maka ditawarkanlah strategi-strategi yang berhubungan dengan belajar aktif. Dalam arti kata menggunakan teknik *active learning* (belajar aktif) di kelas menjadi sangat penting karena memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar siswa.

2. Aplikasi *Active learning* (belajar aktif) dalam Pembelajaran

L. Dee Fink (1999) mengemukakan model *active learning* (belajar aktif) sebagai berikut:

Dialog dengan diri sendiri adalah proses di mana anak didik mulai berpikir secara reflektif mengenai topik yang dipelajari. Mereka menanyakan pada diri mereka sendiri mengenai apa yang mereka pikir atau yang harus mereka pikirkan, apa yang mereka rasakan mengenai topik yang dipelajari. Pada tahap ini guru dapat meminta anak didik untuk membaca sebuah jurnal atau teks dan meminta mereka menulis apa yang mereka pelajari, bagaimana mereka belajar, apa pengaruh bacaan tersebut terhadap diri mereka.

Dialog dengan orang lain bukan dimaksudkan sebagai dialog parsial sebagaimana yang terjadi pada pengajaran tradisional, tetapi dialog yang lebih aktif dan dinamis ketika guru membuat diskusi kelompok kecil tentang topik yang dipelajari.

Observasi terjadi ketika siswa memperhatikan atau mendengar seseorang yang sedang melakukan sesuatu hal yang berhubungan dengan apa yang mereka pelajari, apakah itu guru atau teman mereka sendiri

Doing atau berbuat merupakan aktivitas belajar di mana siswa berbuat sesuatu, seperti membuat suatu eksperimen, mengkritik sebuah argumen atau sebuah tulisan dan lain sebagainya.

Ada banyak metode yang dapat digunakan dalam menerapkan *active learning* (belajar aktif) dalam

pembelajaran di sekolah. Mel Silberman (2001) mengemukakan 101 bentuk metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran aktif. Kesemuanya dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan jenis materi dan tujuan yang diinginkan dapat dicapai oleh anak. Metode tersebut antara lain *Trading Place* (tempat-tempat perdagangan), *Who is in the Class?* (siapa di kelas), *Group Resume* (resume kelompok), *prediction* (prediksi), TV Komersial, *the company you keep* (teman yang anda jaga), *Question Student Have* (Pertanyaan Peserta Didik), *reconnecting* (menghubungkan kembali), dan lain sebagainya.

BAB 3
QUANTUM TEACHING

Tokoh utama di balik pembelajaran kuantum adalah Bobbi DePorter, seorang ibu rumah tangga yang kemudian terjun di bidang bisnis properti dan keuangan, dan setelah semua bisnisnya bangkrut akhirnya menggeluti bidang pembelajaran. Dialah perintis, pencetus, dan pengembang utama pembelajaran kuantum. Semenjak tahun 1982 DePorter mematangkan dan mengembangkan gagasan pembelajaran kuantum di SuperCamp, sebuah lembaga pembelajaran yang terletak Kirkwood Meadows, Negara Bagian California, Amerika Serikat. SuperCamp sendiri didirikan atau dilahirkan oleh Learning Forum, sebuah perusahahan yang memusatkan perhatian pada hal-ihwal pembelajaran guna pengembangan potensi diri manusia. Dengan dibantu oleh teman-temannya, terutama Eric Jansen, Greg Simmons, Mike

Hernacki, Mark Reardon, dan Sarah Singer-Nourie, DePorter secara terprogram dan terencana mengujicobakan gagasan-gagasan pembelajaran kuantum kepada para remaja di SuperCamp selama tahun-tahun awal dasawarsa 1980-an. "Metode ini dibangun berdasarkan pengalaman dan penelitian terhadap 25 ribu siswa dan sinergi pendapat ratusan guru di SuperCamp", jelas DePorter dalam Quantum Teaching (2001: 4). "Di SuperCamp inilah prinsip-prinsip dan metode-metode Quantum Learning menemukan bentuknya", ungkapnya dalam buku Quantum Learning (1999:3).

Pembelajaran kuantum sesungguhnya merupakan ramuan atau rakitan dari berbagai teori atau pandangan psikologi kognitif dan pemrograman neurologi/neurolinguistik yang jauh sebelumnya sudah ada. Di samping itu, ditambah dengan pandangan-pandangan pribadi dan temuan-temuan empiris yang diperoleh DePorter ketika mengembangkan konstruk awal pembelajaran kuantum. Hal ini diakui sendiri oleh DePorter. Dalam Quantum Learning (1999:16) dia mengatakan sebagai berikut.

Quantum Learning menggabungkan sugestologi, teknik pemercepartan belajar, dan NLP dengan teori, keyakinan, dan metode kami sendiri. Termasuk di antaranya konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain, seperti:

1. Teori otak kanan/kiri
2. Teori otak triune (3 in 1)
3. Pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik)
4. Teori kecerdasan ganda
5. Pendidikan holistik (menyeluruh)
6. Belajar berdasarkan pengalaman
7. Belajar dengan simbol
8. Simulasi/permainan

Sementara itu, dalam Quantum Teaching (2000:4) dikatakannya bahwa *Quantum Teaching* adalah badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitasi SuperCamp. Diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti *Accelerated Learning* (Lozanov), *Multiple Intelegences* (Gardner), *Neuro-Linguistic Programming* (Grinder dan Bandler), *Experiential Learning* (Hahn), *Socratic Inquiry, Cooperative Learning* (Johnson dan Johnson), dan *Element of Effective Instruction* (Hunter).

A. KARAKTERISTIK UMUM

Beberapa karakteristik umum yang tampak membentuk sosok pembelajaran kuantum sebagai berikut.

1. Pembelajaran kuantum berpangkal pada psikologi kognitif, bukan fisika kuantum meskipun serba

sedikit istilah dan konsep kuantum dipakai. Oleh karena itu, pandangan tentang pembelajaran, belajar, dan pembelajar diturunkan, ditransformasikan, dan dikembangkan dari berbagai teori psikologi kognitif; bukan teori fisika kuantum. Dapat dikatakan di sini bahwa pembelajaran kuantum tidak berkaitan erat dengan fisika kuantum – kecuali analogi beberapa konsep kuantum. Hal ini membuatnya lebih bersifat kognitif daripada fisis.

2. Pembelajaran kuantum lebih bersifat humanistis, bukan positivistis-empiris, "hewan-istis", dan atau nativistis. Manusia selaku pembelajar menjadi pusat perhatiannya. Potensi diri, kemampuan pikiran, daya motivasi, dan sebagainya dari pembelajar diyakini dapat berkembang secara maksimal atau optimal. Hadiah dan hukuman dipandang tidak ada karena semua usaha yang dilakukan manusia patut dihargai. Kesalahan dipandang sebagai gejala manusiawi. Ini semua menunjukkan bahwa keseluruhan yang ada pada manusia dilihat dalam perspektif humanistis.
3. Pembelajaran kuantum lebih bersifat konstruktivis(tis), bukan positivistis-empiris, behavioristis, dan atau maturasionistis. Karena itu, menurut hemat penulis, nuansa konstruktivisme dalam pembelajaran kuantum relatif kuat. Malah dapat dikatakan di sini bahwa pembelajaran kuantum merupakan salah

satu cerminan filsafat konstruktivisme kognitif, bukan konstruktivisme sosial. Meskipun demikian, berbeda dengan konstruktivisme kognitif lainnya yang kurang begitu mengedepankan atau mengutamakan lingkungan, pembelajaran kuantum justru menekankan pentingnya peranan lingkungan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan optimal dan memudahkan keberhasilan tujuan pembelajaran.

4. Pembelajaran kuantum berupaya memadukan (mengintegrasikan), menyinergikan, dan mengolaborasikan faktor potensi diri manusia selaku pembelajar dengan lingkungan [fisik dan mental] sebagai konteks pembelajaran. Atau lebih tepat dikatakan di sini bahwa pembelajaran kuantum tidak memisahkan dan tidak membedakan antara res cogitans dan res extenza, antara apa yang di dalam dan apa yang di luar. Dalam pandangan pembelajaran kuantum, lingkungan fisikal-mental dan kemampuan pikiran atau diri manusia sama-sama pentingnya dan saling mendukung. Karena itu, baik lingkungan maupun kemampuan pikiran atau potensi diri manusia harus diperlakukan sama dan memperoleh stimulan yang seimbang agar pembelajaran berhasil baik.
5. Pembelajaran kuantum memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan

sekadar transaksi makna. Dapat dikatakan bahwa interaksi telah menjadi kata kunci dan konsep sentral dalam pembelajaran kuantum. Karena itu, pembelajaran kuantum memberikan tekanan pada pentingnya interaksi, frekuensi dan akumulasi interaksi yang bermutu dan bermakna. Di sini proses pembelajaran dipandang sebagai penciptaan interaksi-interaksi bermutu dan bermakna yang dapat mengubah energi kemampuan pikiran dan bakat alamiah pembelajar menjadi cahaya-cahaya yang bermanfaat bagi keberhasilan pembelajar. Interaksi yang tidak mampu mengubah energi menjadi cahaya harus dihindari, kalau perlu dibuang jauh dalam proses pembelajaran. Dalam kaitan inilah komunikasi menjadi sangat penting dalam pembelajaran kuantum.

6. Pembelajaran kuantum sangat menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi. Di sini pemercepatan pembelajaran diandaikan sebagai lompatan kuantum. Pendeknya, menurut pembelajaran kuantum, proses pembelajaran harus berlangsung cepat dengan keberhasilan tinggi. Untuk itu, segala hambatan dan halangan yang dapat melambatkan proses pembelajaran harus disingkirkan, dihilangkan, atau dieliminasi. Di sini pelbagai kiat, cara, dan teknik dapat dipergunakan, misalnya pencahayaan, iringan musik,

suasana yang menyegarkan, lingkungan yang nyaman, penataan tempat duduk yang rileks, dan sebagainya. Jadi, segala sesuatu yang menghalangi pemercepatan pembelajaran harus dihilangkan pada satu sisi dan pada sisi lain segala sesuatu yang mendukung pemercepatan pembelajaran harus diciptakan dan dikelola sebaik-baiknya.

7. Pembelajaran kuantum sangat menekankan kealamiahan dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keartifisialan atau keadaan yang dibuat-buat. Kealamiahan dan kewajaran menimbulkan suasana nyaman, segar, sehat, rileks, santai, dan menyenangkan, sedang keartifisialan dan kepura-puraan menimbulkan suasana tegang, kaku, dan membosankan. Karena itu, pembelajaran harus dirancang, disajikan, dikelola, dan difasilitasi sedemikian rupa sehingga dapat diciptakan atau diwujudkan proses pembelajaran yang alamiah dan wajar. Di sinilah para perancang dan pelaksana pembelajaran harus bekerja secara proaktif dan suportif untuk menciptakan kealamiahan dan kewajaran proses pembelajaran.
8. Pembelajaran kuantum sangat menekankan kebermaknaan dan kebermutuan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak bermakna dan tidak bermutu membuahkan kegagalan, dalam arti tujuan pembelajaran tidak tercapai. Sebab

itu, segala upaya yang memungkinkan terwujudnya kebermaknaan dan kebermutuan pembelajaran harus dilakukan oleh pengajar atau fasilitator. Dalam hubungan inilah perlu dihadirkan pengalaman yang dapat dimengerti dan berarti bagi pembelajar, terutama pengalaman pembelajar perlu diakomodasi secara memadai. Pengalaman yang asing bagi pembelajar tidak perlu dihadirkan karena hal ini hanya membuahkan kehampaan proses pembelajaran. Untuk itu, dapat dilakukan upaya membawa dunia pembelajar ke dalam dunia pengajar pada satu pihak dan pada pihak lain mengantarkan dunia pengajar ke dalam dunia pembelajar. Hal ini perlu dilakukan secara seimbang.

9. Pembelajaran kuantum memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran. Konteks pembelajaran meliputi suasana yang memberdayakan, landasan yang kukuh, lingkungan yang menggairahkan atau mendukung, dan rancangan belajar yang dinamis. Isi pembelajaran meliputi penyajian yang prima, pemfasilitasan yang lentur, keterampilan belajar-untuk-belajar, dan keterampilan hidup. Konteks dan isi ini tidak terpisahkan, saling mendukung, bagaikan sebuah orkestra yang memainkan simfoni. Pemisahan keduanya hanya akan membuahkan kegagalan pembelajaran. Kepaduan dan kesesuaian keduanya secara fungsi-

onal akan membuahkan keberhasilan pembelajaran yang tinggi; ibaratnya permainan simfoni yang sempurna yang dimainkan dalam sebuah orkestra.

10. Pembelajaran kuantum memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan akademis, keterampilan [dalam] hidup, dan prestasi fisikal atau material. Ketiganya harus diperhatikan, diperla-kukan, dan dikelola secara seimbang dan relatif sama dalam proses pembelajaran; tidak bisa hanya salah satu di antaranya. Dikatakan demikian karena pembelajaran yang berhasil bukan hanya terbentuknya keterampilan akademis dan prestasi fisikal pembelajar, namun lebih penting lagi adalah terbentuknya keterampilan hidup pembelajar. Untuk itu, kurikulum harus disusun sedemikian rupa sehingga dapat terwujud kombinasi harmonis antara keterampilan akademis, keterampilan hidup, dan prestasi fisikal.

11. Pembelajaran kuantum menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting proses pembelajaran. Tanpa nilai dan keyakinan tertentu, proses pembelajaran kurang bermakna. Untuk itu, pembelajar harus memiliki nilai dan keyakinan tertentu yang positif dalam proses pembelajaran. Di samping itu, proses pembelajaran hendaknya menanamkan nilai dan keyakinan positif dalam diri pembelajar. Nilai dan keyakinan negatif akan

membuahkan kegagalan proses pembelajaran. Misalnya, pembelajar perlu memiliki keyakinan bahwa kesalahan atau kegagalan merupakan tanda telah belajar; kesalahan atau kegagalan bukan tanda bodoh atau akhir segalanya. Dalam proses pembelajaran dikembangkan nilai dan keyakinan bahwa hukuman dan hadiah (punishment dan reward) tidak diperlukan karena setiap usaha harus diakui dan dihargai. Nilai dan keyakinan positif seperti ini perlu terus-menerus dikembangkan dan dimantapkan. Makin kuat dan mantap nilai dan keyakinan positif yang dimiliki oleh pembelajar, kemungkinan berhasil dalam pembelajaran akan makin tinggi. Dikatakan demikian sebab "Nilai-nilai ini menjadi kacamata yang dengannya kita memandang dunia. Kita mengevaluasi, menetapkan prioritas, menilai, dan bertingkah laku berdasarkan cara kita memandang kehidupan melalui kacamata ini", ungkap DePorter dalam Quantum Business (2000:54).

12. Pembelajaran kuantum mengutamakan keberagaman dan kebebasan, bukan keseragaman dan ketertiban. Keberagaman dan kebebasan dapat dikatakan sebagai kata kunci selain interaksi. Karena itu, dalam pembelajaran kuantum berkembang ucapan: Selamat datang keberagaman dan kebebasan, selamat tinggal keseragaman dan ketertiban!. Di sinilah perlunya diakui keragaman gaya belajar

siswa atau pembelajar, dikembangkannya aktivitas-aktivitas pembelajar yang beragam, dan digunakannya bermacam-macam kiat dan metode pembelajaran. Pada sisi lain perlu disingkirkan penyeragaman gaya belajar pembelajar, aktivitas pembelajaran di kelas, dan penggunaan kiat dan metode pembelajaran.

13. Pembelajaran kuantum mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran dalam proses pembelajaran. Aktivitas total antara tubuh dan pikiran membuat pembelajaran bisa berlangsung lebih nyaman dan hasilnya lebih optimal.

B. PRINSIP-PRINSIP UTAMA

Prinsip dapat berarti (1) aturan aksi atau perbuatan yang diterima atau dikenal dan (2) sebuah hukum, aksioma, atau doktrin fundamental. Pembelajaran kuantum juga dibangun di atas aturan aksi, hukum, aksioma, dan atau doktrin fundamental mengenai dengan pembelajaran dan pembelajar. Setidak-tidaknya ada tiga macam prinsip utama yang membangun sosok pembelajaran kuantum. Ketiga prinsip utama yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Bawalah Dunia Mereka (Pembelajar) ke dalam Dunia Kita (Pengajar), dan Antarkan Dunia Kita (Pengajar) ke dalam Dunia Mereka (Pembelajar).

Setiap bentuk interaksi dengan pembelajar, setiap rancangan kurikulum, dan setiap metode pembelajaran harus dibangun di atas prinsip utama tersebut. Prinsip tersebut menuntut pengajar untuk memasuki dunia pembelajar sebagai langkah pertama pembelajaran selain juga mengharuskan pengajar untuk membangun jembatan otentik memasuki kehidupan pembelajar. Untuk itu, pengajar dapat memanfaatkan pengalaman-pengalaman yang dimiliki pembelajar sebagai titik tolaknya. Dengan jalan ini pengajar akan mudah membelajarkan pembelajar baik dalam bentuk memimpin, mendampingi, dan memudahkan pembelajar menuju kesadaran dan ilmu yang lebih luas. Jika hal tersebut dapat dilaksanakan, maka baik pembelajar maupun pembelajar akan memperoleh pemahaman baru. Di samping berarti dunia pembelajar diperluas, hal ini juga berarti dunia pengajar diperluas. Di sinilah Dunia Kita menjadi dunia bersama pengajar dan pembelajar. Inilah dinamika pembelajaran manusia selaku pembelajar.

2. Dalam pembelajaran kuantum juga berlaku prinsip bahwa proses pembelajaran merupakan permainan orkestra simfoni. Selain memiliki lagu atau partitur, pemainan simfoni ini memiliki struktur dasar chord. Struktur dasar chord ini dapat disebut prinsip-prinsip dasar pembelajaran kuantum. Prinsip-prinsip dasar

ini ada lima macam berikut ini.

a. Ketahuilah bahwa Segalanya Berbicara.

Dalam pembelajaran kuantum, segala sesuatu mulai lingkungan pembelajaran sampai dengan bahasa tubuh pengajar, penataan ruang sampai sikap guru, mulai kertas yang dibagikan oleh pengajar sampai dengan rancangan pembelajaran, semuanya mengirim pesan tentang pembelajaran.

b. Ketahuilah bahwa Segalanya Betujuan

Semua yang terjadi dalam proses pengubahan energi menjadi cahaya mempunyai tujuan. Tidak ada kejadian yang tidak bertujuan. Baik pembelajar maupun pengajar harus menyadari bahwa kejadian yang dibuatnya selalu bertujuan.

c. Sadarilah bahwa Pengalaman Mendahului Penamaan

Proses pembelajaran paling baik terjadi ketika pembelajar telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari. Dikatakan demikian karena otak manusia berkembang pesat dengan adanya stimulan yang kompleks, yang selanjutnya akan menggerakkan rasa ingin tahu.

d. Akuilah Setiap Usaha yang Dilakukan dalam Pembelajaran.

Pembelajaran atau belajar selalu mengandung resiko besar. Dikatakan demikian karena pembelajaran berarti melangkah keluar dari kenyamanan dan kemapanan di samping berarti membongkar pengetahuan sebelumnya. Pada waktu pembelajar melakukan langkah keluar ini, mereka patut memperoleh pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka. Bahkan sekalipun mereka berbuat kesalahan, perlu diberi pengakuan atas usaha yang mereka lakukan.

e. Sadarilah bahwa Sesuatu yang Layak Dipelajari Layak Pula Dirayakan.

Segala sesuatu yang layak dipelajari oleh pembelajar sudah pasti layak pula dirayakan keberhasilannya. Perayaaan atas apa yang telah dipelajari dapat memberikan balikan mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan pembelajaran.

3. Dalam pembelajaran kuantum juga berlaku prinsip bahwa pembelajaran harus berdampak bagi terbentuknya keunggulan. Dengan kata lain, pembelajaran perlu diartikan sebagai pembentukan keunggulan. Oleh karena itu, keunggulan ini bahkan telah dipandang sebagai jantung fondasi pem-belajaran kuantum. Berikut adalah kunci keunggulan tersebut.

    a. Terapkanlah Hidup dalam Integritas

Dalam pembelajaran, bersikaplah apa adanya, tulus, dan menyeluruh yang lahir ketika nilai-nilai dan perilaku kita menyatu. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar yang pada gilirannya mencapai tujuan belajar. Dengan kata lain, integritas dapat membuka pintu jalan menuju prestasi puncak.

b. Akuilah Kegagalan Dapat Membawa Kesuksesan

Dalam pembelajaran, kita harus mengerti dan mengakui bahwa kesalahan atau kegagalan dapat memberikan informasi kepada kita yang diperlukan untuk belajar lebih lanjut sehingga kita dapat berhasil. Kegagalan janganlah membuat cemas terus menerus dan diberi hukuman karena kegagalan merupakan tanda bahwa seseorang telah belajar.

c. Berbicaralah dengan Niat Baik

Dalam pembelajaran, perlu dikembangkan keterampilan berbicara dalam arti positif dan bertanggung jawab atas komunikasi yang jujur dan langsung. Niat baik berbicara dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar pembelajar.

d. Tegaskanlah Komitmen

Dalam pembelajaran, baik pengajar maupun pembelajar harus mengikuti visi-misi tanpa

ragu-ragu, tetap pada rel yang telah ditetapkan. Untuk itu, mereka perlu melakukan apa saja untuk menyelesaikan pekerjaan. Di sinilah perlu dikembangkan slogan: Saya harus menyelesaikan pekerjaan yang memang harus saya selesaikan, bukan yang hanya saya senangi.

e. Jadilah Pemilik

Dalam pembelajaran harus ada tanggung jawab. Tanpa tanggung jawab tidak mungkin terjadi pembelajaran yang bermakna dan bermutu. Karena itu, pengajar dan pembelajar harus bertanggung jawab atas apa yang menjadi tugas mereka. Mereka hendaklah menjadi manusia yang dapat diandalkan, seseorang yang bertanggung jawab.

f. Tetaplah Lentur

Dalam pembelajaran, pertahankan kemampuan untuk mengubah yang sedang dilakukan untuk memperoleh hasil yang diinginkan. Pembelajar, lebih-lebih pengajar, harus pandai-pandai membaca lingkungan dan suasana, dan harus pandai-pandai mengubah lingkungan dan suasana bilamana diperlukan. Misalnya, di kelas guru dapat saja mengubah rencana pembelajaran bilamana diperlukan demi keberhasilan siswa-siswanya; jangan mati-

matian mempertahankan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

g. Pertahankanlah Keseimbangan.

Dalam pembelajaran, pertahankan jiwa, tubuh, emosi, dan semangat dalam satu kesatuan dan kesejajaran agar proses dan hasil pembelajaran efektif dan optimal. Tetap dalam keseimbangan merupakan proses berjalan yang membutuhkan penyesuaian terus-menerus sehingga diperlukan sikap dan tindakan cermat dari pembelajar dan pengajar.

C. PANDANGAN TENTANG PEMBELAJARAN DAN PEMBELAJAR

Selain memiliki karakteristik umum dan prinsip-prinsip utama seperti dikemukakan di atas, pembelajaran kuantum memiliki pandangan tertentu tentang pembelajaran dan pembelajar. Beberapa pandangan mengenai pembelajaran dan pembelajar yang dimaksud dapat dikemukakan secara ringkas berikut.

1. Pembelajaran berlangsung secara aktif karena pembelajar itu aktif dan kreatif. Bukti keaktifan dan kekreatifan itu dapat ditemukan dalam peranan dan fungsi otak kanan dan otak kiri pembelajar. Pembelajaran pasif mengingkari kenyataan bahwa pembelajar itu aktif dan kreatif, mengingkari

peranan dan fungsi otak kanan dan otak kiri.

2. Pembelajaran berlangsung efektif dan optimal bila didasarkan pada karakteristik gaya belajar pembelajar sehingga penting sekali pemahaman atas gaya belajar pembelajar. Setidak-tidaknya ada tiga gaya belajar yang harus diperhitungkan dalam proses pembelajaran, yaitu gaya auditoris, gaya visual, dan gaya kinestetis.
3. Pembelajaran berlangsung efektif dan optimal bila tercipta atau terdapat suasana nyaman, menyenangkan, rileks, sehat, dan menggairahkan sehingga kenyamanan, kesenangan, kerilekan, dan kegairahan dalam pembelajaran perlu diciptakan dan dipelihara. Pembelajar dapat mencapai hasil optimal bila berada dalam suasana nyaman, menyenangkan, rileks, sehat, dan menggairahkan. Untuk itu, baik lingkungan fisikal, lingkungan mental, dan suasana harus dirancang sedemikian rupa agar membangkitkan kesan nyaman, rileks, menyenangkan, sehat, dan menggairahkan.
4. Pembelajaran melibatkan lingkungan fisikal-mental dan kemampuan pikiran atau potensi diri pembelajar secara serempak. Oleh karena itu, penciptaan dan pemeliharaan lingkungan yang tepat sangat penting bagi tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan optimal. Dalam konteks inilah perlu dipelihara suasana positif, aman, suportif, santai, dan menye-

nangkan; lingkungan belajar yang nyaman, membangkitkan semangat, dan bernuansa musikal; dan lingkungan fisik yang partisipatif, saling menolong, mengandung permainan, dan sejenisnya.

5. Pembelajaran terutama pengajaran membutuhkan keserasian konteks dan isi. Segala konteks pembelajaran perlu dikembangkan secara serasi dengan isi pembelajaran. Untuk itulah harus diciptakan dan dipelihara suasana yang memberdayakan atau menggairahkan, landasan yang kukuh, lingkungan fisikal-mental yang mendukung, dan rancangan pembelajaran yang dinamis. Selain itu, perlu juga diciptakan dan dipelihara penyajian yang prima, pemfasilitasan yang lentur, keterampilan belajar yang merangsang untuk belajar, dan keterampilan hidup yang suportif.
6. Pembelajaran berlangsung optimal bilamana ada keragaman dan kebebasan karena pada dasarnya pembelajar amat beragam dan memerlukan kebebasan. Karena itu, keragaman dan kebebasan perlu diakui, dihargai, dan diakomodasi dalam proses pembelajaran. Keseragaman dan ketertiban (dalam arti kekakuan) harus dihindari karena mereduksi dan menyederhanakan potensi dan karakteristik pembelajar. Potensi dan karakteristik pembelajar sangat beragam yang memerlukan suasana bebas untuk aktualisasi atau artikulasi.

BAB 4
PERBANDINGAN PEMBELAJARAN PAIKEM

Proses belajar mengajar konvensional umumnya berlangsung satu arah yang merupakan transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan lain-lainnya dari seorang pengajar kepada siswa. Proses semacam ini dibangun dengan asumsi bahwa peserta didik ibarat botol kosong atau kertas putih. Guru atau pengajar-lah yang harus mengisi botol tersebut atau menulis apapun di atas kertas putih tersebut. Sistem seperti ini disebut *bank system*. Proses belajar-mengajar dengan sistem ini dibangun oleh seperangkat asumsi berikut:

Pengajar/Guru/Dosen	**Peserta didik**
Pintar, serba tahu	bodoh, serba tidak tahu
Mengajar	Diajar
Bertanya	Menjawab
Memerintah	melakukan perintah

Cara pandang seperti ini kini mulai ditinggalkan seiring dengan munculnya kesadaran yang makin kuat di dunia pendidikan bahwa proses belajar mengajar efektif apabila peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk berinovasi dan berkreasi serta belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Kesadaran akan pembelajaran dengan pendekatan aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Paikem) ini muncul setelah melihat kenyataan bahwa dunia pendidikan kita mengalami krisis yang cukup serius. Hal itu diindikasikan oleh lemahnya mutu pendidikan nasional kita dalam komparasi internasional; pembelajaran yang cenderung teoritis, dimana banyak lulusan sekolah yang tahu dan paham suatu keilmuan secara kognitif, namun lemah dari segi afektif dan psikomotorik; indikasi lainnya terlihat dari dekadensi moral. Munculnya krisis moral dalam kehidupan berbangsa dan bernegara menyebabkan peranan serta efektifitas pendidikan sebagai pranata sosial yang terlibat langsung dan bertanggung jawab terhadap pemberi nilai moral-spritual generasi bangsa menjadi dipertanyakan. Dalam berbagai forum seminar muncul kritik; konsep pendidikan telah tereduksi menjadi pengajaran, dan pengajaran lalu menyempit menjadi kegiatan di kelas. Sementara yang berlangsung di kelas tak lebih dari kegiatan guru mengajar murid dengan tar-

get kurikulum dan bagaimana mengejar NEM (nilai Ebtanas Murni) atau IPK. Kritik lainnya adalah bahwa proses pendidikan kurang sekali memberi tekanan pada pembentukan watak, karakter, atau kompetensi, tetapi lebih menekankan pada aspek pengetahuan (kognitif). Akibatnya, mental akademik dan kemandirian kurang terbentuk. Akibat lebih lanjut, dunia kampus seakan merupakan dunia yang terpisah dari masyarakat, sebuah dunia yang tidak menjanjikan dan tidak *inspiring* untuk masa depan mereka serta masa depan bangsa. Jika yang demikian memang benar adanya, maka bagaimana kita bisa membangun optimisme tentang masa depan yang sarat dengan kompetisi

Berbeda dengan pembelajaran konvensional, dengan PAIKEM, peserta didik akan mengalami, menghayati, dan menarik pelajaran dari pengalamannya itu, dan pada gilirannya hasil belajar akan merupakan bagian dari diri, perasaan, pemikiran, dan pengalamannya. Hasil belajar kemudian akan lebih melekat, dan tentu saja, dalam proses seperti itu peserta didik didorong dan dikondisikan untuk lebih kreatif.

Kesadaran baru ini dianggap lebih manusiawi karena tidak lagi melihat siswa sebagai gelas kosong atau kertas putih. Pandangan ini menganggap peserta didik sebagai manusia yang memiliki pengalaman, pengetahuan, perasaan, keyakinan, cita-cita, kesenangan, dan kete-

rampilan. Oleh karena itu, pengalaman mereka harus dihargai dan diangkat dalam proses dan aktivitas pembelajaran. Hal ini juga berimplikasi terhadap perlunya strategi pembelajaran yang interaktif, baik antara siswa dengan pengajar maupun antar siswa.

Karena kunci keberhasilan pendidikan khususnya adalah keterlibatan penuh mereka dalam proses pembelajaran. Keterlibatan yang dimaksud adalah "pengalaman" keterlibatan seluruh potensi dari warga belajar, mulai dari telinga, mata, hingga aktivitas dan mengalami langsung. Secara spesifik John Dewey menyebutkan bahwa pengetahuan dan belajar diperoleh dari dan didasarkan pada pengalaman dan bahwa realitas didefinisikan melalui pengalaman dan tindakan. Oleh karena itu, Dewey berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung seumur hidup (*long life education*)

Senada dengan Dewey, Edgar Dale menekankan perlunya pengalaman dengan memperkenalkan "Kerucut Pengalaman". Data menunjukkan bahwa potensi pengalaman semakin besar ketika materi pembelajaran disampaikan dengan lebih bervariasi. Ketika informasi disampaikan hanya dalam bentuk simbol-simbol verbal, potensi pengalaman belajar sangat kecil karena hanya mendengar saja. Akan tetapi ketika informasi yang disampaikan ditambah dengan simbol-simbol visual, gambar, film, demonstrasi, kunjungan lapangan, dan

bahkan melalui berbagai aktivitas yang mengkondisikan siswa mengalami sesuatu secara terarah, potensi pengalaman belajar semakin tinggi.

Seiring dengan kesadaran yang kuat sebagaimana diungkapkan di atas, para ahli berupaya mencari dan merumuskan konsep pembelajaran yang dapat mengoptimalkan seluruh potensi anak didik, dimana mereka dapat terlibat dalam proses itu secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (*fun*).

Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Ketika siswa pasif, atau hanya menerima dari guru, ada kecenderungan untuk melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima dari pengajar. Dengan demikian, belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak.

Mengapa demikian? Karena salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor

kelemahan otak manusia itu sendiri. Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan. Kenyataan ini sesuai dengan kata-kata mutiara yang disampaikan oleh seorong filosof kenamaan dari Cina, Confucius. Ia menyatakan:

> *What I hear I forget* (Apa yang saya dengar saya lupa)
> *What I see, I remember* (Apa yang saya lihat saya ingat)
> *What I do, I understand* (Apa yang saya lakukan saya paham).

Tiga pernyataan ini menegaskan pentingnya belajar aktif. Mel Silberman memodifikasi dan memperluas pernyataan Confucius tersebut menjadi apa yang sebut paham belajar aktif.

> *What I hear I forget*
> *What I hear and see, I remember a little*
> *What I hear, see, and ask questions about or discuss with someone else, I begin to understand.*
> *What I hear, see, discuss and do, I acquire knowledge and skill.*
> *What I teach to another, I master.*

Terdapat beberapa alasan mengapa kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu alasan yang paling menarik adalah perbedaan tingkat kecepatan siswa mendengarkan. Kebanyakan guru berbicara kurang lebih 100-200 kata permenit. Namun berapa banyak kata yang dapat didengar siswa? Jika siswa

berkonsentrasi penuh, barangkali mereka dapat mendengarkan 50-100 kata permenit atau setengah yang disampaikan guru. Hal ini karena siswa mendengarkan sambil berfikir. Bila secara terus-menerus siswa hanya sebagai pendengar, siswa cenderung bosan, dan pikiran mereka akan melayang ke mana-mana.

Suatu hasil penelitian menunjukkan bahwa pada 10 menit pertama penyampaian materi dengan ceramah, siswa mencapai 70%. Selanjutnya pada sepuluh menit terakhir mereka hanya dapat menangkap 20 % saja dari materi yang disampaikan. Sementara itu penelitian lainnya menemukan bahwa dengan menambahkan unsur visual dalam proses pembelajaran, ingatan dapat ditingkat dari 14% ke 38%.Penelitian itu juga menunjukkan perbaikan sampai 200 % ketika kosa kata diajarkan dengan menggunakan alat visual. Bahkan waktu yang diperlukan untuk menyampaikan konsep berkurang sampai 40% ketika visual digunakan untuk menambah presentasi verbal. Sebuah gambar barangkali tidak bernilai ribuan kata, namun tiga kali lebih efektif dari pada hanya kata-kata.

Pertimbangan lain dalam menggunakan strategi pembelajaran aktif adalah realita bahwa siswa mempunyai cara belajar yang bervariasi. Ada siswa yang lebih senang membaca, ada yang senang berdiskusi, dan ada juga yang senang praktek langsung. Inilah yang sering disebut gaya belajar atau *learning style*. Ada siswa yang daya tangkap

penglihatan lebih kuat (*visual learners*); ada yang daya pendengaran yang lebih kuat (*Auditory learners*); dan ada pula yang lebih kuat menangkap bila ia terlibat langsung di dalam proses pembelajaran (*Kinesthetic learners*). Untuk dapat mengakomodir seluruh gaya belajar terse-but, maka perlu menggunakan variasi strategi pembelajaran yang beragam yang melibatkan indera belajar yang banyak. Hal semacam ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional.

Lebih tegasnya, antara pendekatan pembelajaran konvensional dan pendekatan pembelajaran *active learn-ing* dapat ditarik beberapa perbedaan, yaitu:

Pembelajaran konvensional	***Pembelajaran Active learning***
Berpusat pada guru	Berpusat pada anak didik
Penekanan pada menerima pengetahuan	Penekanan pada menemukan
Kurang menyenangkan	Sangat menyenangkan
Kurang memberdayakan semua indera dan potensi anak didik	Membemberdayakan semua indera dan potensi anak didik
Menggunakan metode yang monoton	Menggunakan banyak metode
Kurang banyak media yang digunakan	Menggunakan banyak media
Tidak perlu disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada	Disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada

Perbandingan di atas, dapat dijadikan pertimbangan dan alasan untuk menerapkan strategi *active learning* dalam proses pembelajaran. Selain itu, dari segi guru, sebagai penyampai materi, strategi pembelajaran aktif akan sangat membantu didalam melaksanakan tugas-tugas keseharian. Bagi guru yang mengajar dengan jadual yang padat, strategi ini dapat dipakai dengan variasi yang tidak membosankan. Guru yang mengajar tiga atau empat sesi dalam satu hari, dapat dibayangkan betapa lelahnya kalau harus berceramah terus menerus. Di samping itu, filosofi mengajar yang baik adalah bukan sekedar mentransfer pengetahuan kepada siswa, akan tetapi bagaimana membantu siswa supaya dapat belajar. Bila ini dihayati, maka guru tidak lagi menjadi pemeran sentral dalam proses pembelajaran . Bukan *teacher centered* lagi tetapi *student centered*.

Metode Ceramah (Konvensional) dan Tehnik Peningkatannya.

Ceramah tergolong metode konvensional dan merupakan sebuah metode mengajar yang paling disukai, tetapi apakah ini memiliki tempat pada lingkungan Paikem? Digunakan terlalu sering, ceramah tentu tidak akan pernah mengarah ke belajar, karena metode ini memiliki kelemahan-kelemahan sebagai berikut:

1. Monoton
2. Membosankan

3. Informasi hanya satu arah
4. Siswa menjadi tidak aktif
5. Feed back relatif rendah
6. Menggurui dan melelahkan
7. Kurang melekat pada ingatan siswa
8. Kurang terkendali, baik waktu maupun materi
9. Tidak mengembangkan kreatifitas siswa
10. Menjadikan siswa hanya sebagai objek didik
11. Tidak merangsang siswa untuk membaca

Karena itu dalam menggunakan metode ceramah, strategi yang perlu dilakukan guru adalah membangun daya tarik terlebih dahulu, memaksimalkan pengertian dan ingatan, melibatkan peserta didik selama ceramah, dan memberi penguatan terhadap apa yang telah disajikan. Mel. Silberman[1] mengemukakan beberapa alternatif yang dapat dilakukan:

1. Membangun minat:

a. Awali dengan cerita atau gambar (visual) yang dapat menarik perhatian siswa terkait dengan materi yang akan disampaikan.
b. Ajukan kasus atau masalah yang berkaitan dengan materi yang akan diceramahkan
c. Ajukan pertanyaan: beri siswa sebuah pertanyaan terkait dengan materi yang akan disampaikan

[1]. Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject*, hlm. 23.

(apakah mereka telah memiliki sedikit pengetahuan sebelumnya) sehingga mereka akan termotivasi untuk mendengarkan ceramah sebagai jawaban terhadap pertanyaan itu.

2. Memaksimalkan pemahaman dan Ingatan

a. Berikan kata-kata kunci pada poin utama untuk membantu ingatan
b. Berikan contoh dan analogi: kemukakan ilustrasi kehidupan nyata dalam ceramah tersebut, dan jika mungkin, kaitkan materi dengan pengalaman yang dialami siswa.
c. Gunakan alat Bantu visual seperti transparansi, hand out singkat dan demonstrasi yang membantu siswa melihat dan mendengarkan apa yang anda katakan.

3. Melibatkan siswa dalam ceramah

a. Beri mahasiswa kesempatan menjawab pertanyaan dan memberi contoh.
b. Selingi presentasi dengan aktivitas singkat untuk memperjelas poin-poin yang disajikan

4. Memberi daya penguat ceramah

a. Ajukan masalah untuk diselesaikan dengan didasarkan pada informasi yang diberikan waktu ceramah.

b. Suruh siswa saling me-review isi ceramah satu dengan yang lain, atau beri mereka review tes dengan memberi skor tersendiri.

Metode ceramah tidak tepat untuk digunakan pada seluruh bentuk materi. Metode ini baik digunakan jika:

1) Materi tidak banyak diperoleh dalam bentuk tulisan
2) Materi tidak berada dalam satu tempat
3) Materi tidak sesuai dengan level berfikir siswa
4) Dimaksudkan untuk membangkitkan motivasi

Sementara itu metode ceramah juga punya kelebihan:

1) Baik untuk menyampaikan informasi baru
2) Dapat digunakan untuk kelas besar
3) Baik digunakan untuk pengajaran kognisi tingkat rendah

Kesimpulannya:

1. Metode ceramah sama baiknya dengan metode yang lain, khususnya jika digunakan untuk menyampaikan informasi, akan tetapi tidak lebih baik.
2. pada umunya metode ceramah tidak seefektif metode diskusi jika digunakan untuk mengajak siswa berfikir

3. Jika tujuan pembelajaran adalah pembentukan sikap, maka sebaiknya tidak menggunakan metode ceramah
4. Ceramah tidak efektif jika digunakan untuk mengajar keterampilan.

BAB 5
ACCELERATED LEARNING

Accelerated Learning adalah salah satu konsep belajar yang dikemukakan oleh Dave Meier melalui karyanya *The Accelerated Learning Handbook: A Creative Guide to Designing and Delivering Faster, or Effective Training Programs.* Sasarannya adalah untuk mempercepat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi serta memiliki skill atau kompetensi.

Dalam rangka itu dalam pembelajaran mestilah menggabungkan antara gerakan fisik dengan aktivitas intelektual serta penggunaan semua indera dalam belajar. Karena ini dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Hal ini diistilahkan dengan SAVI yang mencakup unsur-unsur:

- ⊙ *Somatis* : Belajar dengan menggunakan gerak dan berbuat
- ⊙ *Auditory*: Belajar dengan berbicara dan mendengar
- ⊙ *Visual* : Belajar mengamati dan menggambarkan
- ⊙ *Intelektual* : Belajar memecahkan masalah dan merenungkan

Ada beberapa prinsip dalam *Accelerated Learning:*

1. *Learning involve the whole mind and body.* Belajar mesti melibatkan pikiran dan tubuh).
2. *Learning is creation not consumption.* Belajar adalah proses menciptakan pengetahuan bukan mengkonsumsi pengetahuan yang telah diciptakan. Karena itu pengetahuan bukanlah sesuatu yang harus diterima tetapi sesuatu yang harus diciptakan oleh pelajar. Karena itu, yang perlu dilakukan guru adalah merekayasa pembelajaran dan mendesain pengalaman belajar dan siswalah yang aktif menghayati, mengalami dan menemukan pengetahuan melalui proses itu.
3. *Collaboration aids learning.* Kerjasama antar siswa dalam pembelajaran akan mempercepat proses pencapaian pengetahuan dan menamkan kesan yang mendalam pada diri siswa.

4. *Learning comes from doing the work it self.* Dalam proses pembelajaran, tidak seharusnya memposisikan anak didik sebagai pendengar ceramah guru melulu, laksana botol kosong yang diisi dengan ilmu pengetahuan. Peserta didik harus diberdayakan agar mau dan mampu berbuat untuk memperkaya pengalaman belajarnya (*learning to do*) dengan meningkatkan interaksi dengan lingkungannya baik lingkungan fisik, sosial, maupun budaya, sehingga mampu membangun pemahaman dan pengetahuannya terhadap dunia di sekitarnya (*learning to know*). Diharapkan hasil interaksi dengan lingkungannya itu dapat membangun pengetahuan dan kepercayaan dirinya (*learning to be*). Kesempatan berinteraksi dengan berbagai individu atau kelompok yang bervariasi (*learning to live together*) akan membentuk kepribadiannya untuk memahami kemajemukan dan melakukan sikap-sikap positif dan toleran terhadap keanekaragaman dan perbedaan hidup.
5. *Concrete images much easier to graps and retain than a verbal abstraction.* Hal-hal yang konkrit akan lebih mudah ditangkap dari pada yang abstrak. Karena itu perlu proses visualisasi.
6. *Positive Emotion greatly improves learning.* Emosi positif sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Perasaan seseorang sangat menentukan

kuantitas dan kualitas hasil belajarnya. Perasaan tertekan akan memperlambat proses pencapaian begitu pula sebaliknya, belajar dalam suasana yang menyenangkan akan membantu proses pencapaian dan penguasaan materi.

Ada banyak strategi yang dapat digunakan untuk melibatkan siswa secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Mel Silbermen menawarkan 101 strategi belajar aktif.

BAB 6
REVOLUSI CARA BELAJAR

Peter Kline:
"Leaning is most effective when it's fun"
(Belajar sangat efektif apabila menyenangkan)

Menyenangkan berarti :

1. Seluruh komponen fisik dan nonfisik kita bebas dari tekanan.
2. Kita berada dalam keadaan yang amat rileks, tidak ada sama sekali ketegangan yang mengancam diri kita di sudut-sudut terkecil dalam diri nonfisik dan fisik kita.
3. Kita dalam keadaan yang benar-benar lepas, bebas, dan luas.

Keadaan fun akan:

1. Melapangkan jalan seseorang dalam mendayagunakan seluruh potensi yang dimiliknya secara optimal
2. Mendorong seseorang untuk bersungguh-sungguh, terlibat, dan asyik dalam melakukan sesuatu pekerjaan.

Tony Buzan:

Lulus 1964 University of British Columbia Canada, Gelar Kehormatan Bidang Matematika, Bahasa Inggris, Psikologi. Menemukan pengalaman belajarnya: "Saya sebenarnya belum pernah diajari cara menggunakan otak saya". Menulis buku "Use your Head".

"Your brain is like a sleping Giant"
(Otak Anda adalah ibarat raksasa tidur)

Kline + Buzan:
Kekuatan berpikir akan meraksasa apabila diri Anda berada dalam keadaan yang menyenangkan

Vernon A. Magnesen:
(Quantum Teaching, Bobbi DePorte)

Kita belajar
10 % dari apa yang kita baca

20% dari apa yang kita dengar
30% dari apa yang kita lihat
50% dari apa yang kita lihat dan dengar
70% dari apa yang kita katakan
90% dari apa yang kita katakan dan lakukan

Gordon Dryden:
Enam Jalur utama menuju otak:

Kita belajar melalui...
Apa yang kita LIHAT
Apa yang kita DENGAR
Apa yang kita KECAP
Apa yang kita SENTUH
Apa yang kita BAUI
Apa yang kita LAKUKAN

SDS (Specific Diagnostic Studies) di Rockville, Maryland 5.300 siswa kelas 5-12

Gaya Belajar Kebanyakan Siswa

HAPTIK/KINESTIK: 37% Bergerak, Menyentuh, Melakukan (menggunakan indra perasa/gerakan tubuh)

VISUAL: 29% Belajar melalui gambar (melihat)

AUDITORIAL: 34% Suara, Musik (mendengar)

Melayani setiap gaya belajar individu

Sebagian orang belajar lebih baik dengan satu cara, sebagian yang lain dengan cara yang lain pula.

Eg. Berkelompok, sambil duduk dikursi, berbaring di kasur/lantai.

Cara: Mendorong siswa menggunakan seluruh "keceredasan" dan indra untuk belajar dengan lebih baik: melalui musik, irama, gambar, perasaan, dan tindakan.

CARA OTAK MENYIMPAN INFORMASI

Asosiasi

Semakin luas anda mengaitkan berbagai hal, semakin banyak anda belajar (Jeanet Vetos)

20 Langkah awal untuk belajar apa saja dengan lebih cepat, lebih baik, dan lebih mudah

1. Ambil Pelajaran dari olahraga
   a. Punya mimpi
   b. Punya tujuan spesifik
   c. Gabungkan kekuatan pikiran, tubuh, dan tindakan
   d. Miliki Gairah
   e. Miliki pelatih, mentor atau pembina
   f. Bersikap positif terhadap kesalahan
   g. Raih prestasi dengan tindakan

h. Bayangkan masa depan Anda

2. Beranilah bermimpi dan bayangkan masa depan
3. Tentukan tujuan spesifik
4. Dapatkan pemandu yang antusias segera
5. Mulailah dengan gambaran menyeluruh
6. Tanya
7. Carilah prinsip utama
8. Temukan 3 buku terbaik yang ditulis oleh praktisi Anda
9. Pelajari lagi cara membaca lebih cepat, lebih baik, dan lebih mudah
10. Perkuat dengan gambar dan suara
11. Belajar dengan praktik
12. Gambarlah peta pikiran sebgai ganti catatan linear
13. Lakukan cara mudah mengeluarkan apa yang telah Anda pelajari:
    a. Baca sekilas poin-poin kunci yang dipelajari
    b. Lakukan pemetaan pikiran
    c. Sebelum tidur, putar musik yang menenangkan dan lihat kembali peta pikiran lalu visualisasikan
14. Pelajari cara mencapai kondisi waspada yang rileks
15. Lakukan, lakukan dan lakukan
16. Tinjau ulang dan renungkan
17. Gunakan alat bantu sebagai cantolan memori
18. Nikmatilah berbagai permainan
19. Ajarilah orang lain
20. Ikutilah kursus sistim belajar cepat

BAB 7
MODEL-MODEL PEMBELAJARAN PAIKEM

A. Pengajaran Sinergetik (Synergetic Teaching)

Metode ini dimaksudkan untuk memberi kesempatan kepada siswa membandingkan pengalaman-pengalaman (yang telah mereka peroleh dengan teknik berbeda) yang mereka miliki.

Prosedur :

1. Bagi kelas menjadi dua kelompok
2. Salah satu kelompok dipisahkan ke ruang lain untuk membaca topik pelajaran
3. Kelompok yang lain diberikan materi pelajaran yang sama dengan metode yang diinginkan oleh guru.

4. Pasangkan masing-masing anggota kelompok pembaca dan kelompok penerima materi pelajaran dari guru dengan tugas menyimpulkan/meringkas materi pelajaran.

B. Kartu Sortir (*Card Sort*)

Metode ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi.

Prosedur :

1. Masing-masing siswa diberikan kartu indek yang berisi materi pelajaran. Kartu indek dibuat berpasangan berdasarkan definisi, kategori/kelompok, misalnya kartu yang berisi aliran empiris dengan kartu pendidikan ditentukan oleh lingkungan dll. Makin banyak siswa makin banyak pula pasangan kartunya.
2. Guru menunjuk salah satu siswa yang memegang kartu, siswa yang lain diminta berpasangan dengan siswa tersebut bila merasa kartu yang dipegangnya memiliki kesamaan definisi atau kategori.
3. Agar situasinya agak seru dapat diberikan hukuman bagi siswa yang melakuan kesalahan. Jenis hukuman dibuat atas kesepakatan bersama.
4. Guru dapat membuat catatan penting di papan tulis pada saat prosesi terjadi.

C. Group to Group Exchange

Prosedur:

1. Pilih sebuah topik yang mencakup perbedaan ide, kejadian, posisi, konsep atau pendekatan untuk ditugaskan. Topik harus mengembangkan sebuah pertukaran pandangan atau informasi (kebalikan teknik aktif debat)

   Contoh :

   a. Dua pertempuran terkenal selama perang saudara
   b. Ide dua orang penulis atau lebih
   c. Tahapan perkembangan anak
   d. Cara-cara yang berbeda pengembangan nutrisi
   e. Perbedaan sistem pengorganisasian komputer
2. Bagilah kelas ke dalam kelompok sesuai jumlah tugas. 2 sampai 4 kelompok cocok untuk aktivitas ini. Berikan cukup waktu mempersiapkan bagaimana mereka dapat menyajikan topik yang telah mereka kerjakan
3. Ketika fase persiapan selesai, mintalah kelompok memilih seorang juru bicara menyampaikan kepada kelompok lain.
4. Setelah presentasi singkat, doronglah peserta bertanya pada presenter atau tawarkan pandangan mereka sendiri.
5. Lanjutkan sisa presentasi agar setiap kelompok memberikan informasi dan merespon pertanyaan

juga komentar peserta. Bandingkan dan bedakan pandangan serta informasi yang saling ditukar. Setelah presentasi kelompok diarahkan untuk menganalisis mengapa terjadi perbedaan.

D. Writing in The Here and Now

Prosedur:

1. Pilih jenis pengalaman yang akan ditulis siswa. Seperti : **problem baru, peristiwa keluarga, hari pertama di pekerjaan baru, presentasi, pengalaman dengan teman, situasi belajar.**
2. Informasikan kepada peserta didik tentang pengalaman yang telah dipilih untuk tujuan penulisan deskriptif
3. Persiapkan permukaan yang jelas untuk ditulis. Bangunlah privacy dan ketenangan
4. Perintahkan peserta didik menulis, saat sekarang, tentang pengalaman yang telah dipilih.
5. Berilah waktu yang cukup untuk menulis. Peserta didik seharusnya tidak merasa terburu-buru. Setelah mereka selesai ajaklah mereka untuk membacakan tentang refleksinya di sini dan sekarang.
6. Diskusikan tindakan-tindakan baru yang bisa mereka lakukan di masa depan.

E. *Active Debate* (Debat aktif)

Strategi Pembelajaran yang dipergunakan adalah *Active Debate* (Debat aktif). Ini merupakan strategi yang secara aktif melibatkan siswa di dalam kelas bukan hanya pelaku debatnya saja.

Langkah-langkah:

1. Siswa mengembangkan sebuah pernyataan yang kontroversial yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pertanyaannya adalah "Guru seringkali menjadi *destroyer* (perusak) dalam pembelajaran".
2. Membagi kelas ke dalam dua tim. Satu kelompok yang "pro" dan kelompok lain yang "kontra"
3. Mempersiapkan kursi untuk para juru bicara pada kelompok yang pro dan kontra. Siswa yang lain duduk di belakang juru bicara. Memulai debat dengan para juru bicara mempresentasikan pandangan mereka. Proses ini disebut argumen pembuka.
4. Setelah mendengar argumen pembuka, siswa menghentikan debat dan kembali ke kelompok masing-masing untuk mempersiapkan argumen mengkounter argumen pembuka dari kelompok lawan. Setiap kelompok memilih juru bicara yang baru (lain).
5. Melanjutkan kembali debat. Juru bicara yang saling berhadapan diminta untuk memberikan counter

argumen. Ketika debat berlansung, peserta yang lain didorong untuk memberikan catatan yang berisi usulan argumen atau bantahan.

6. Meminta mereka untuk bersorak atau bertepuk tangan untuk masing-masing argumen dari para wakil kelompok.
7. Mengakhiri debat pada saat yang tepat. Memastikan bahwa kelas terintegrasi dengan meminta mereka duduk berdampingan dengan mereka yang berasal dari kelompok lawan mereka
8. Menyampaikan point-point penting dari debat tersebut dan menghubungkan dengan materi pelajaran.

F. *Jigsaw Learning* (Belajar Model Jiqsaw)

Strategi ini merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

Langkah-langkah:

1. Pilihlah materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian (segmen)
2. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok sesuai

dengan jumlah segmen yang ada. Jika jumlah siswa adalah 50 sementara jumlah segmen ada 5, maka masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang. Jika jumlah ini dianggap terlalu besar, bagi lagi menjadi dua sehingga setiap kelompok terdiri dari 5 orang, kemudian setelah proses telah selesai gabungkan kedua kelompok pecahan tersebut.

3. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi pelajaran yang berbeda-beda.
4. Setiap kelompok mengirimkan anggota-anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari di kelompok.
5. Kembalikan suasana kelas seperti semula kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
6. Sampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi.

G. Assessment Search (Menilai Kelas)

Strategi ini dapat dilakukan dalam waktu yang cepat dan sekaligus melibatkan siswa untuk saling mengenal dan bekerjasama.

Langkah-langkah:

1. Buatlah tiga atau empat pertanyaan untuk mengetahui kondisi kelas, pertanyaan itu dapat berupa:

a. Pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran
b. Sikap mereka terhadap materi
c. Pengalaman mereka yang ada hubungannya dengan materi
d. Keterampilan yang telah mereka peroleh
e. Latarbelakang mereka
f. Harapan yang ingin didapat siswa dari mata pelajaran ini

2. Tulislah pertanyaan tersebut sehingga dapat dijawab secara kongkrit. Contohnya: Apa yang anda ketahui tentang ....?
3. Bagi siswa menjadi kelompok kecil, beri masing-masing siswa satu pertanyaan dan minta masing-masing untuk menginterview teman satu group untuk mendapatkan jawaban dari mereka,
4. Pastikan bahwa setiap siswa mempunyai pertanyaan sesuai dengan bagiannya. Dengan demikian, jika jumlah siswa adalah 18, yang dibagi menjadi tiga kelompok, maka akan ada 6 orang yang mempunyai pertanyaan yang sama,
5. Mintalah masing-masing kelompok untuk menyeleksi dan meringkas data dari hasil interview yang telah dilakukan,
6. Minta masing-masing kelompok untuk melaporkan hasil dari apa yang telah mereka pelajari dari temannya ke kelas.

Catatan:

a. Siswa dapat diminta untuk membuat pertanyaan sendiri.
b. Dengan pertanyaan yang sama, buat mereka berpasangan dan menginterview pasangannya secara bergantian.
c. Minta mereka melaporkan hasilnya ke kelas. (Variasi ini cocok dalam kelas besar).

H. *True of False*

Model ini merupakan aktifitas kolaboratif yang dapat mengajak siswa untuk terlibat dengan materi pembelajaran segera. Hal ini dapat menumbuhkan kerjasama tim, berbagi pengetahuan dan belajar secara lansung.

Langkah-langkah :

a. Buatlah list pertanyaan yang berhubungan dengan materi pelajaran yang separoh benar dan separohnya lagi salah.
b. Beri setiap siswa satu kertas kemudian minta kepada mereka untuk mengidentifikasi mana pernyataan yang benar dan yang salah.
c. Jika proses ini selesai, bacalah masing-masing pernyataan dan mintalah jawaban dari kelas apakah pernyataan tersebut benar atau salah.
d. Beri masukan setiap jawaban tersebut.

I. *Index Card Match*

Ini adalah model pembelajaran yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Artinya, siswa sudah memiliki bekal pengetahuan ketika masuk kelas.

Langkah-langkah :

1. Buatlah potongan kertas sejumlah siswa yang ada di kelas.
2. Bagi jumlah kertas menjadi dua bagian yang sama.
3. Sebagian kertas ditulis pertanyaan tentang materi dan separoh bagian kertas lainnya ditulis jawaban materi.
4. Kocok kertas hingga tercampur soal dan jawaban.
5. Beri setiap siswa satu kertas dan jelaskan bahwa kertas mereka memiliki pasangannya.
6. Suruh siswa mencari pasangannya. Jika sudah menemukan, mintalah siswa membacakan secara berpasangan.

J. *The Power of Two*

Aktivitas belajar ini digunakan untuk mendorong pembelajaran kooperatif dan memperkuat arti penting serta sinergi dua orang dengan prinsip bahwa berpikir berdua lebih baik dari pada berpikir sendiri.

Langkah-langkah :

1. Ajukan pertanyaan satu atau lebih yang menuntut perenungan dan pemikiran.
2. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut secara individual.
3. Kemudian minta kepada mereka berpasangan dan saling bertukar jawaban dan membahasnya.
4. Mintalah pasangan tersebut membuat jawaban baru untuk setiap pertanyaan dan sekaligus memperbaiki jawaban individual.
5. Minta masing-masing pasangan untuk menjawab dan bandingkan jawaban setiap pasangan tersebut.

K. *Snow Balling*

Model ini digunakan untuk mendapatkan jawaban yang dihasilkan dari diskusi siswa secara bertingkat. Strategi ini akan berjalan dengan baik apabila materi yang dipelajari menuntut pemikiran yang mendalam.

Langkah-langkah :

1. Sampaikan topik materi yang akan disampaikan.
2. Minta siswa untuk menjawab secara berpasangan.
3. Setelah pasangan tersebut mendapat jawaban, gabungkan pasangan itu dengan pasangan di sampingnya. Dengan ini terbentuk kelompok empat orang.
4. Kelompok berempat ini mengerjakan tugas yang

sama dengan membandingkan jawaban masing-masing pasangan dengan pasangan lain dan mengambil sebuah kesimpulan baru.

5. Kemudian kelompok empat orang digabung dengan kelompok empat orang di sampingnya. Kelompok menjadi delapan orang.
6. Begitu seterusnya sesuai dengan jumlah siswa dan jumlah waktu yang digunakan.
7. Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasilnya.

L. *Question Student*

Metode *Question Student Have* ini digunakan untuk mempelajari tentang keinginan dan harapan anak didik sebagai dasar untuk memaksimalkan potensi yang mereka miliki. Metode ini menggunakan sebuah teknik untuk mendapatkan partisipasi siswa melalui tulisan. Hal ini sangat baik digunakan pada siswa yang kurang berani mengungkapkan pertanyaan, keinginan dan harapan-harapannya melalui percakapan.

Langkah-langkah :

1. Bagikan kartu kosong kepada siswa
2. Mintalah setiap siswa menulis beberapa pertanyaan yang mereka miliki tentang mata pelajaran atau sifat pelajaran yang sedang dipelajari
3. Putarlah kartu tersebut searah keliling jarum jam.

Ketika setiap kartu diedarkan pada peserta berikutnya, peserta tersebut harus membacanya dan memberikan tanda cek di sana jika pertanyaan yang sama yang mereka ajukan

4. Saat kartu kembali pada penulisnya, setiap peserta telah memeriksa semua pertanyaan yang diajukan oleh kelompok tersebut. Fase ini akan mengidentifikasi pertanyaan mana yang banyak dipertanyakan. Jawab masing-masing pertanyaan tersebut dengan :
   a. Jawaban langsung atau berikan jawaban yang berani
   b. Menunda jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut sampai waktu yang tepat
   c. Meluruskan pertanyaan yang tidak menunjukkan suatu pertanyaan
5. Panggil beberapa peserta berbagi pertanyaan secara sukarela, sekalipun pertanyaan mereka tidak memperoleh suara terbanyak
6. Kumpulkan semua kartu. Kartu tersebut mungkin berisi pertanyaan-pertanyaan yang mungkin dijawab pada pertemuan berikutnya.

Variasi :

1. Jika kelas terlalu besar dan memakan waktu saat memberikan kartu pada siswa, buatlah kelas menjadi sub kelompok dan lakukan instruksi yang sama.

Atau kumpulkan kartu dengan mudah tanpa menghabiskan waktu dan jawab salah satu pertanyaan

2. Meskipun meminta pertanyaan dengan kartu indeks, mintalah peserta menulis harapan mereka dan atau mengenai kelas, topik yang akan anda bahas atau alasan dasar untuk partisipasi kelas yang akan mereka amati.
3. Variasi dapat pula dilakukan dengan meminta peserta untuk memeriksa dan menjawab semua pertanyaan yang diajukan oleh kelompok tersebut, sehingga fase ini akan dapat mengidentifikasi pertanyaan mana yang mendapat jawaban terbanyak, sebagai indikasi penguasaan anak terhadap objek yang dipertanyakan.

M. Resume Kelompok

Teknik resume secara khusus menggambarkan sebuah prestasi, kecakapan dan pencapaian individual, sedangkan resume kelompok merupakan cara yang menyenangkan untuk membantu para peserta didik lebih mengenal atau melakukan kegiatan membangun tim dari sebuah kelompok yang para anggotanya telah mengenal satu sama lain.

Langkah-langkah :

1. Bagilah peserta didik ke dalam kelompok sekitar 3 sampai 6 anggota

2. Beritahukan kelas itu bahwa kelas berisi sebuah kesatuan bakat dan pengalaman yang sangat hebat
3. Sarankan bahwa salah satu cara untuk mengenal dan menyampaikan sumber mata pelajaran adalah dengan membuat resume kelompok.
4. Berikan kelompok cetakan berita dan penilai untuk menunjukkan resume mereka. Resume tersebut seharusnya memasukkan beberapa informasi yang bisa menjual kelompok tersebut secara keseluruhan. Data yang disertakan bisa berupa :
   a. latar belakang pendidikan; sekolah-sekolah yang dimasuki
   b. pengetahuan tentang isi pelajaran
   c. pengalaman kerja
   d. posisi yang pernah dipegang\keterampilan-keterampilan
   e. hobby, bakat, perjalanan, keluarga
   f. prestasi-prestasi
5. Ajaklah masing-masing kelompok untuk menyampaikan resumenya

N. *Point-counter point*

Strategi ini sangat baik digunakan untuk melibatkan mahasiswa dalam mendiskusikan issu-issu kompleks secara mendalam. Strategi ini mirip dengan debat, hanya saja dikemas dalam suasana yang tidak terlalu formal.

Langkah-langkah:

1. Pilihlah issu yang mempunyai beberapa perspektif
2. Bagilah mahasiswa ke dalam kelompok-kelompok sesuai dengan jumlah perspektif yang telah anda tentukan
3. Minta masing-masing kelompok untuk menyiapkan argumen-argumen sesuai dengan pandangan-pandangan kelompok yang diwakili
4. Mulailah debat dengan mempersilahkan kelompok mana saja yang akan memulai
5. Setelah salah seorang mahasiswa menyampaikan satu argumen sesuai dengan pandangan kelompok-nya mintalah bantahan, tanggapan atau koreksi dari kelompok yang lain perihal issu yang sama.
6. Lanjutkan proses ini hingga waktu yang memung-kinkan
7. Rangkum debat yang baru saja dilaksanakan dengan menggarisbawahi atau mungkin mencari titik temu dari argumen-argumen yang muncul.

O. *Listening Teams*

Strategi ini membantu siswa untuk tetap konsentrasi dan fokus dalam pelajaran yang menggunakan metode ceramah. Strategi ini bertujuan membentuk kelompok-kelompok yang mempunyai tugas atau tanggung-jawab tertentu berkaitan dengan materi pelajaran

Langkah-langkah:

1. Bagi siswa menjadi empat kelompok, masing-masing kelompok mendapat salah salah satu dari tugas-tugas berikut in i:
   a. Penanya: Betugas membuat minimal dua pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran yang baru saja disampaikan
   b. Pendukung: Bertugas mencari ide-ide yang disetujui atau dipandang berguna dari materi pelajaran yang baru saja disampaikan dengan memberikan alasan kenapa
   c. Penentang: Bertugas mencari ide-ide yang tidak disetujui atau dipandang tidak berguna dari materi pelajaran yang baru saja disampaikan dengan memberikan alasan kenapa
   d. Pemberi contoh: Bertugas memberi contoh spesifik atau penerapan dari materi pelajaran yang baru saja disampaikan dengan memberikan alasan kenapa
2. Sampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah. Setelah selesai, beri kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menyelesaikan tugas mereka.
3. Minta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil dari tugas mereka.

Modifikasi:

- ⊙ Kalau jumlah siswa banyak, buat kelompok ganda, artinya terdapat dua kelompok sebagai Penanya dan begitu pula pada kelompok lainnya.
- ⊙ Juga bisa diawali dengan tugas *Individual (Minute Paper)*, kemudian *Powers of Two* bahkan *Snowballing*.

P. *Lightening the Learning Climate*

Satu kelas dapat degan cepat menemukan suasana belajar yang rileks. Informal dan tidak menakutkan dengan meminta siswa untuk membuat humor-humor kreatif yang brhubungan dengan materi kuliah. Strategi ini sangatlah Informal, akan tetapi pada waktu yang sama dapat mengajak siswa untuk berpikir.

Langkah-langkah

1. Jelaskan kepada siswa bahwa Anda akan memulai pelajaran dengan aktivitas pembuka yang menyenangkan sebelum masuk pada materi pelajaran yang lebih serius.
2. Bagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil. Beri masing-masing kelompok satu tugas untuk membuat kegembiraan atau kelucuan dari topik, konsep atau issu mata pelajaran yang Anda ajarkan, sebagai contoh:

a. Ilmu Pemerintahan: Buatlah satu sistem pemerintahan yang menurut Anda paling tidak efekif
b. Matematika: Buatlah satu cara menghitung yang tidak efisien
c. Ilmu Kesehatan: Buatlah menu makanan yang sama sekali tidak bergizi
d. Grammar: Tulislah kalimat yang memuat kesalahan-kesalahan grammar sebanyak mungkin
e. Teknik: Buatlah satu jembatan yang nampak akan jatuh
3. Minta kelompok-kelompok tadi untuk mempresentasikan kreasi mereka. Hargai setiap kreasi
4. Tanyakan: "Apakah yang mereka pelajari tentang materi kita dari latihan ini?"
5. Guru memberi penjelasan atau melanjutkan pelajaran dan materi lain.

Q. Critical Incident

Strategi ini digunakan untuk memulai pelajaran.Tujuan dari penggunaan strategi ini adlah nuntuk melibatkan siswa sejak awal dengan melihat pengalaman mereka

Langkah-langkah

1. Sampaikan kepada siswa topik atau materi yang akan dipelajari dalam pertemuan hari itu
2. Beri kesempatan beberapa menit kepada siswa untuk

mengingat-ingat pengalaman mereka yang tidak terlupakan berkaitan dengan materi yang ada

3. Tanyakan pengalaman apa yang menurut mereka tidak terlupakan
4. Sampaikan perkuliahan dengan mengaitkan pengalaman-pengalaman siswa dengan materi yang akan Anda sampaikan

Dari jawaban-jawaban yang muncul guru bisa memulai pelajaran dengan mengaitkan pengalaman siswa dengan topik yang diajarkan

Modifikasi:

Pengalaman bisa yang menyenangkan atau yang menyedihkan atau yang paling lucu, memalukan pokoknya *Unforgettable Memory*

R. Prediction Guide

Strategi ini membantu siswa untuk tetap konsentrasi dn fokus dalam pelajaran yang menggunakan metode ceramah. Strategi ini bertujuan membentuk kelompok-kelompok yang mempunyai tugas atau tanggungjawab tertentu berkaitan dengan materi pelajaran

Langkah-langkah

1. Bagi siswa menjadi empat kelompok, masing-masing kelompok mendapat salah salah satu dari tugas-

tugas berikut ini:

a. Penanya: Betugas membuat minimal dua pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran yang baru saja disampaikan
b. Pendukung: Bertugas mencari ide-ide yang disetujui atau dipandang berguna dari materi pelajaran yang baru saja disampaikan dengan memberikan alasan kenapa
c. Penentang: Bertugas mencari ide-ide yang tidak disetujui atau dipandang tidak berguna dari materi pelajaran yang baru saja disampaikan dengan memberikan alasan kenapa
d. Pemberi contoh: Bertugas memberi contoh spesifik atau penerapan dari materi pelajaran yang baru saja disampaikan dengan memberikan alasan kenapa

2. Sampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah. Setelah selesai, beri kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menyelesaikan tugas mereka.
3. Minta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil dari tugas mereka.

Modifikasi:

⊙ Kalau jumlah siswa banyak, buat kelompok ganda, artinya terdapat dua kelompok sebagai Penanya dan begitu pula pada kelompok lainnya. Kedua kelom-

pok bisa melakukan proses *Power of Two*

- Juga bisa diawali dengan tugas *Individual (Minute Paper)*, kemudian *Powers of Two* kemudian *Snowballing*

BAB 8
KIAT MENGAJAR EFEKTIF

Sudah saatnya kita meninggalkan model pembelajaran konvensional dengan segala kekurangannya. Sudah terbukti model pembelajaran konvensional tidak mampu mengantarkan anak berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini terbukti dari hasil kajian teoritis maupun empirik.

Mulailah dengan menggunakan model pembelajaran modern yang lebih mengoptimalkan potensi anak dan lingkungan anak. Model pembelajaran alternatif ini mengembang potensi belahan otak kanan dan otak kiri anak. Belajar tidak lagi menjadi satu tempat yang menakutkan tapi diubah menjadi situasi yang menyenangkan, strategi pembelajaran yang dirancang guru berorientasi

pada *student centre* (berpusat pada murid) dan harus membuat siatuasi belajar menyenangkan, akrab dan *fun* (suasana bermain).

Contohlah semangat dan profil guru-guru Jepang. Kenali anak didik kita secara totalitas. Gunakan berbagai pendekatan pembelajaran.

Bila ingin mengubah hasil belajar maka ubahlah sistem belajarnya. Strategi belajar yang sama akan menghasilkan output yang sama pula, kalau ingin mengubah outputnya maka ubahlah strategi belajarnya.

Berikut ini akan disajikan enam kiat mengajar yang efektif disadur dari buku *Revolusi Cara Belajar* yang ditulis oleh Gordon Dryden & Dr. Jeannette Vos (sebaiknya anda baca bukunya). Kiat ini untuk mengubah strategi pembelajaran sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal. Anda akan terkejut dengan hasil belajar yang akan diperoleh. Kiat tersebut adalah sebagai berikut:

1. CIPTAKAN KONDISI YANG BENAR

a. Orkestrasikan lingkungan.
b. Ciptakan suasana positif bagi guru dan murid.
c. Kukuhkan, jangkarkan dan fokuskan.
d. Tentukan hasil dan sasaran: AMBAK – Apa Manfaatnya Bagiku?
e. Visualisasikan tujuan anda.
f. Anggaplah kesalahan sebagai umpan balik.

g. Pasanglah poster disekeliling dinding.

2. PRESENTASI YANG BENAR

a. Dapatkan gambar menyeluruh dulu, termasuk karya wisata.
b. Gunakan semua gaya belajar dan semua ragam kecerdasan.
c. Gambarlah, buatlah pemetaan pikiran dan visualisasikan.
d. Gunakan konser musik aktif dan pasif.

3. PIKIRKAN

a. Berfikirlah kreatif.
b. Berfikirlah kritis-konseptual, analitis dan reflektif.
c. Lakukan pemecahan masalah secara kreatif.
d. Gunakan teknik memori tingkat tinggi untuk menyimpan informasi secara permanen.
e. Berpikirlah tentang pikiran anda.

4. EKSPRESIKAN

a. Gunakan dan praktikkan.
b. Ciptakan permainan, lakon pendek, diskusi, sandiwara untuk melayani semua gaya belajar dan semua ragam kecerdasan.

5. PRAKTEKKAN

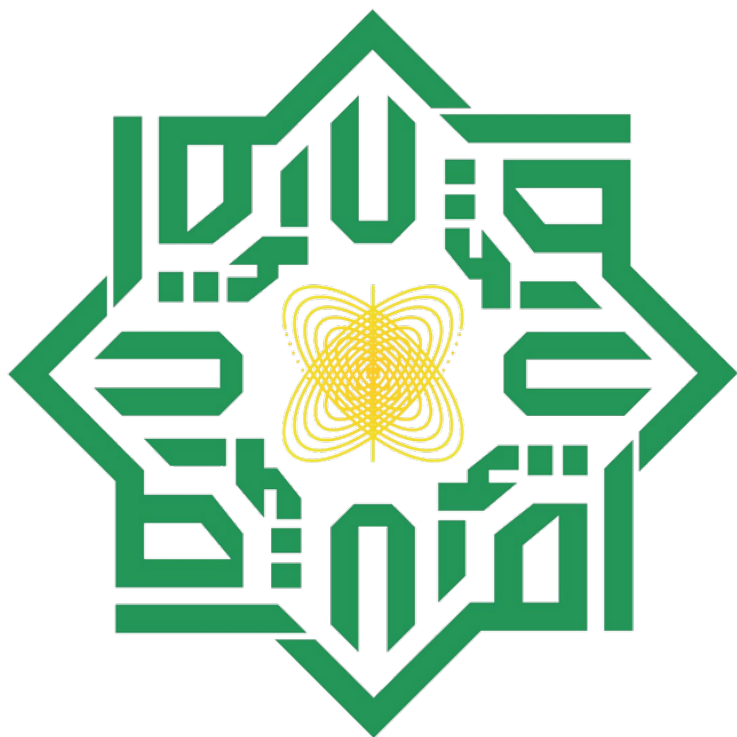
a. Gunakan di luar sekolah
b. Lakukan.
c. Ubah murid menjadi guru.
d. Kombinasikan dengan pengetahuan yang sudah anda miliki.

6. TINJAU, EVALUASI, DAN RAYAKAN

a. Sadarilah apa yang anda ketahui.
b. Evaluasilah diri/teman/guru anda.
c. Lakukan evaluasi berkelanjutan

DAFTAR BACAAN

Bonwell, Charles C., dan James A. Eison, ***Active Learning: Creating Excitement in the Classroom***, http://www.gwu.edu/eriche.

Dee Fink, L., ***Active Learning***, reprinted with permission of the Oklahoma Instructional Development Program, 1999, http://www.edweb.sdsu.edu/people/bdodge/Active/ActiveLearning.html

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, ***Strategi Belajar Mengajar***, Jakarta, Rineka Cipta, 2002.

Dryden Gordon & Dr. Jeannette Vos, ***Revolusi cara Belajar (The Learning Revolution)***, Jakarta, KAIFA, 2004.

McKeachie W., ***Teaching Tips: A Guidebook for the Beginning College Teacher***, Boston, D.C. Health, 1986.

Mulyasa, E., ***Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Konsep, Karakteristik dan Implementasi***, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2004.

Pollio, H.R., *"What Students Think About and Do in College Lecture Classes"* dalam ***Teaching-Learning Issues*** No. 53, Knoxville, Learning Research Centre, University of Tennesse, 1984.

Silberman, Mel, ***Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif***, (terjemahan Sarjuli et al.) Yogyakarta, YAPPENDIS, 2004.

Walgito, Bimo, ***Pengantar Psikologi Umum***, Yogyakarta, Andi Offset, 1997.

Wenger, Win, ***Beyond Teaching and Learning, Memadukan Quantum Teaching & Learning***, (terjemahan Ria Sirait dan Purwanto), Nuansa, 2003.

Yamin, Martinis, ***Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi***, Jakarta, Gaung Persada Press, 2003.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Sultan Syarif Kasim

PEKANBARU – RIAU

PAIKEM

Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan

PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Pembelajaran yang tidak memenuhi standar PAIKEM, mungkin akan mengalami hasil didik yang kurang maksimal. Dengan demikian, buku ini menjadi wajib dimiliki setiap guru, praktisi pengajar dan pengembang pendidikan di tanah air.

Buku ini disusun oleh beberapa Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau yang biasa memberikan materi PAIKEM dalam pelatihan-pelatihan pembelajaran. Dengan demikian, materi dalam buku ini benar-benar dapat digunakan secara langsung dan mudah dipahami. Mengingat materi buku ini juga diperlukan dalam perkuliahan, sehingga buku ini menjadi daras bagi fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Islam Sultan Syarif Kasim Riau.

ISBN-10: 979-3494-35-2
ISBN-13: 978-979-3494-35-7